www.pcplayer.de

DM 7,– · S 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,- · bfr 176,- · DR 2.000,-
B 12144 E

PC Player

DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE
2/99

COOLE TESTS
Baldur's Gate
Falcon 4.0
Dark Project
Myth 2
Return to Krondor

HEISSE NEWS
Lands of Lore 3 • Seven Kingdoms 2 • Discworld Noir • Interstate 82
Civilization: Call to Power

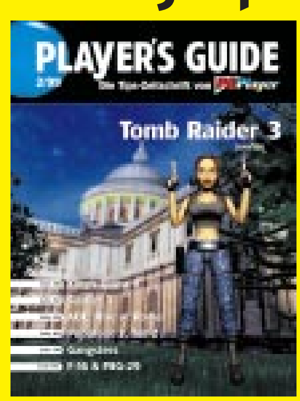
Darf's ein bißchen mehr sein?
Festplatten-Report

So klappt's
Null Probleme mit dem 3D-Sound

Handel im Wandel
Special der besten Wirtschafts- und Aufbauspiele

Baldur's Gate

48 Seiten Lösungstips



Tonnenweise Tips & Tricks Tomb Raider 3 · Siedler 3 · Rise of Rome · King's Quest 8 · Populous 3 · F-16 · u.v.a.

PC Player 2/99

Schwerpunkt: Aufbausimulationen · Baldur's Gate · Myth 2 · Dark Project · Falcon 4.0 · Return to Krondor · Testdrive 5

Wechselspiele

Für die Verkündung einer frohen Botschaft ist eigentlich immer die richtige Jahreszeit, also auch jetzt: Mit dieser Ausgabe verschmelzen **PC Player Plus** und **PC Player Super Plus**. In der Praxis bedeutet dies, daß Sie ab sofort **auf der Begleit-CD jeder PC Player Plus eine Spielevollversion** finden werden – und das zum gewohnten Preis von 12, 80 DM. Weil's so schön war, gleich noch eine gute Nachricht hinterher: Unsere Homepage im Internet erstrahlt nach einer gründlichen Renovierung seit kurzem in ganz neuem Glanz. Werfen Sie doch mal einen Blick auf **http://www.pcplayer.de** und schreiben Sie uns Ihre Meinung.



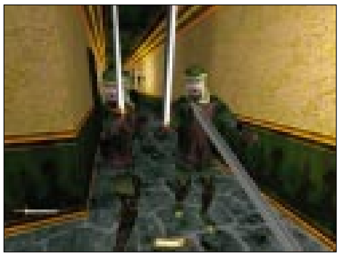
Eher Betrübliches ist dafür aus der Redaktion zu vermelden, denn 3D-Actioncrack **Volker Schütz** verläßt uns mit dem Abschluß dieser Ausgabe. Uns bleibt da bis auf weiteres nur der Dank für geleistete treue Dienste – mach's gut Junge! Im Gegenzug kehrt der frischgebackene Akademiker **Alex Brante** zurück an seine alte PC-Player-Wirkungsstätte. Dort will er sich wieder seiner alten Leidenschaft als Sportberichterstatter hingeben.

Im aktuellen Heft bildet diesmal der Player's Guide einen wichtigen Schwerpunkt, wo der erste Schwung der weihnachtlichen Spieleflut Lösung für Lösung und Tip für Tip abgearbeitet wird. Aber keine Sorge, der Testbereich hat ebenfalls einiges zu bieten, darunter sogar ein paar veritable Überraschungen. Daß beispielsweise **Dark Project - Der Meisterdieb** nicht nur ein Fest für Kleptomanen werden würde, hätte wohl kaum jemand vorher erwartet. Ein diebisches Vergnügen beim Schmökern in dieser Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Player-Team



Dark Project: Der Meisterdieb



PLATIN PLAYER

Erst kürzlich bewies Eidos mit Gangsters eine Vorliebe für kriminelle Spielideen. Und auch bei diesem originellen Action-Rollenspiel werden Sie es auf die legale Tour nicht weit bringen.

72

Falcon 4.0



PLATIN PLAYER

Wer hätte das gedacht. Nach zahllosen Startverzögerungen befindet sich der Donnervogel von Microprose im Landeflug - und soviel mal vorweg: Das Warten hat sich gelohnt.

80

Baldur's Gate



GOLD PLAYER

Interplay besinnt sich mit diesem atmosphärischen Rollenspiel auf die Genre-Tradition: Ein Fantasy-Universum von epischen Ausmaßen, zahlreiche Quests sowie zahllose Gegner.

64

Vollversion



Eure Lordschaft, das Abenteuer wartet: In unserer aktuellen Vollversion **Gene Machine** auf der Plus-CD, treten Sie in die Fußstapfen von Sir Piers Fanshaw. Der englische Entdeckungsreisende soll in diesem klassischen Adventure Experimente an unschuldigen Tieren verhindern.

INHALT

11 ▸
64 ▸
192 ▸
126 ▸





Das totgesagte Rollenspiel-Genre hat mit »Baldurs Gate« einmal mehr einen neuen formidablen Vertreter dazugewonnen. Spieltiefe und Innovationen erläutern wir Ihnen in unserem ausführlichen Test zum Titelthema.

64



Nach dem schon legendären »System Shock« kommt von Looking Glass nun »Dark Project: Der Meisterdieb«, der allen Designern auf Jahre hinaus neue Impulse verleihen dürfte und deswegen einen Platin Player einheimst.

72

Massenspeicher günstig wie nie: Wir zeigen Ihnen, welche Festplatten feste speichern und trotzdem preiswert sind.

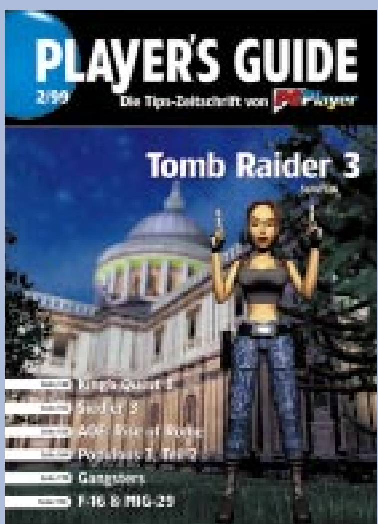
192





Und noch einmal Platin: Das jahrelange Warten und bangen hat sich gelohnt, denn jetzt ist »Falcon 4.0« gelandet und zeigt der Konkurrenz die Krallen.

80





»Myth« leitete die neue Unterart der 3D-Strategiespiele ein. Was dessen Nachfolger für Vorzüge und Nachteile hat, lesen Sie auf Seite

86



Hierzulande wird wie nirgendswo sonst gern am PC gehandelt, gebaut und erobert. Wie Sie das am besten können und was die Historie sagt, erfahren Sie in unserem Wirtschafts- und Aufbau-simulations-Schwerpunkt.

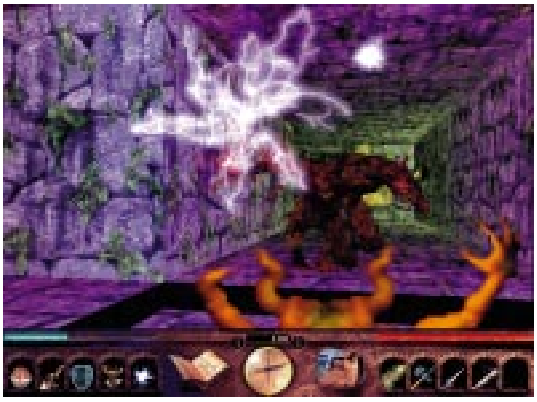
126



Atmosphärische Handlung und ein ausgezeichnetes Kampfsystem sind nur zwei der positiven Punkte, die das Rollenspiel »Return to Krondor« für sich verbuchen kann. Die restlichen Fakten finden Sie in unserem Review heraus auf Seite

102





Eines der interessantesten Spiele Anno Domini 1999 wird »Lands of Lore 3« werden. Wir sprachen mit den Entwicklern.

22

News

Previews

Hardware

Special

Spiele-Tests

Rubriken

Auf der CD-B finden Sie diesmal die Vollversion von Gene Machine. Wenn Ihnen die Rätsel dieses Adventures zu schwer sind, können Sie ja einen Blick in unsere Komplettlösung auf der gleichen CD werfen.

CD-ROM-SCHNELLSTART

■ Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Windows-Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meistens von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO32.EXE bzw. GO16.EXE (für Windows 3.x) im obersten Verzeichnis der CD aus.

■ Auf der CD finden Sie links die Buttons für die Navigation auf der CD. Egal in welchem Menü Sie sich gerade befinden, ein Klick auf den jeweiligen Button genügt, um den Bereich zu wechseln.

■ Für den Fall, daß Sie die Demos, Patches und anderen Programme nicht über die CD-Oberfläche, sondern lieber per Hand installieren wollen, haben wir in der Übersicht auf dieser Seite die Verzeichnisse sowie die Startprogramme der einzelnen Spiele zusammengetragen. Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: PCPcdrom@aol.com

■ Natürlich können Sie uns auch per Post unter der Adresse des Verlages erreichen:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort: CD-ROM 01/99,
Gruberstr. 46a, 85586 Poing

CD-Inhalt



Inhalt Plus CD A

Spielbare Demos

Dark Project – Der Meisterdieb	\DEMOS\THIEF
Dark Secrets of Africa	\DEMOS\SECRETOF
FIFA 99	\DEMOS\FIFA99
Heavy Gear 2	\DEMOS\HG2
King's Quest 8	\DEMOS\KQ
NASCAR Revolution	\DEMOS\NASCARRE
NHL 99	\DEMOS\NHL99
Red Baron 2 (3Dfx).	\DEMOS\REDBARON
Requiem	\DEMOS\REQUIEM
Testdrive 5	\DEMOS\TESTDR5
Uprising 2	\DEMOS\UPRIS2
World War 2 Fighters	\DEMOS\WW2
X-Games Pro Boarder	\DEMOS\PROBOARD

Videos

Multimedia Leserbriefe	\VIDEOS\MMLB9902.MPG
Outtakes der Leserbriefe	\VIDEOS\OUT9902.MPG

Testplayer

Baldur's Gate	\VIDEOS\BG.MPG



Inhalt Plus CD B

Vollversion

Gene Machine	X:\
Installations-Video	X:\VIDEOS\GM.MPG

PC Player Datenbank

In unserer Datenbank finden Sie wie gewohnt alle Wertungen und Meinungskästen zu den Spielen des letzten Jahres. Dazu gibt es noch jede Menge Tips, Cheats und Lösungen.



Die Vollversion von PC Player Plus

Gene Machine

Mit der Vollversion »Gene Machine« auf unserer CD können sich Adventure-Fans mal wieder so richtig verwöhnen lassen: Ein englischer Gentleman samt Butler steht dazu im Maßanzug für Sie bereit.

Der gute Jules Verne hätte an Piers Fanshaw seine Freude gehabt. Dieser englische Adelige des 19. Jahrhunderts reist für sein Leben gern in der Welt umher, ist ein aufgeschlossener Amateur-Wissenschaftler und außerdem gnadenlos versnobt – das wichtigste Kennzeichen eines englischen Gentleman. Zusammen mit seinem Butler Mossop kommt Fanshaw gerade von einem Amerika-Ausflug zurück, als ihn das Schicksal in Gestalt einer Katze anspricht. Furchtbares weiß diese Kreatur mit dem einprägsamen Namen Katze 73 zu erzählen: von einem genialen, aber verrückten Kauz, der auf einer Südseeinsel haust und dort mit einer seltsamen Maschine die tollsten Gen-Experimente an unschuldigen Tieren durchführt. Nummer 73 bittet deshalb Fanshaw um Hilfe; er soll dem Treiben des Verrückten Einhalt gebieten.



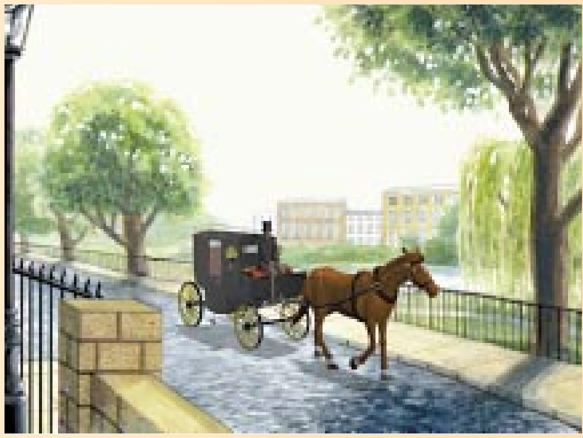
Gene Machine enthält eine ungewöhnliche Grafik-Mischung aus handgezeichneten Hintergründen und einkopierten Personen. Für die Gestaltung war Alister Graham, der auch schon bei dem einen oder anderen Disneyfilm mitgewirkt hat, verantwortlich. Das eigentliche Adventure bietet noch gediegene Hausmannskost. Sie haben ein umfangreiches Inventar, können mit einer Maus über den Bildschirm huschen und im Bedarfsfall Objekte manipulieren. Je nachdem erscheinen Aktionen wie Ansehen, Einstecken, Riechen, Schmecken oder Plazieren. Mit den meisten Personen, die Fanshaw auf seinen Reisen trifft, lassen sich auch ausführliche Gespräche führen. Wundern Sie sich nicht über das altertümliche Deutsch. Um das Gefühl für die Vergangenheit zu verstärken, haben sich die Programmierer die schönsten Stilblüten ausgedacht. Und die Schauplätze, an die Fanshaw sein Abenteuer führt, passen sich dem an. Sie besuchen einen Club für Hochwohlgeborene, haben ein wichtiges Gespräch mit der englischen Königin und werden auf Ihren Reisen selbst so exotische Orte wie den Mond besuchen. (uh)

Starthilfe

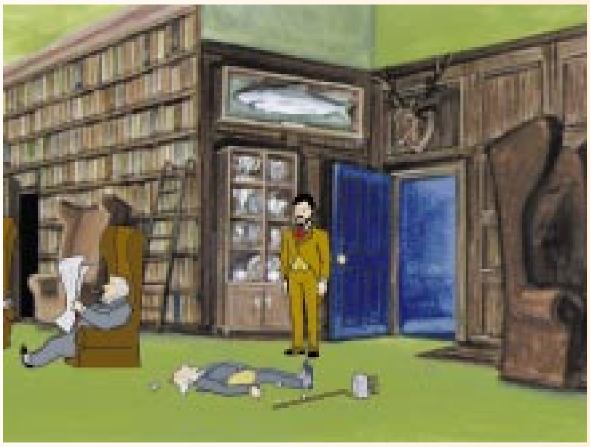
Ein 486/66 mit 8 MByte RAM genügt für ein problemloses Spiel. Gene Machine ist zwar ein DOS-Programm, läuft aber problemlos unter Windows 95. Folgen Sie bei der Installation einfach den Hinweisen von Udo Hoffmann, der alle eventuell auftretenden Probleme in einem kleinen Videofilm auf der CD lösen dürfte.



Eine Audienz bei Ihrer Majestät, der Königin. Piers Fanshaws vornehme Abstammung öffnet Türen, die Normalsterblichen auf ewig verschlossen bleiben.



Für die im Spiel vorkommenden 3D-Grafiken wurde das Programm mit einer leistungsfähigen Engine ausgestattet.



In englischen Herrenclubs haben die Mitglieder manchmal eigenartige Gewohnheiten.



Im Verlauf des Abenteuers schwillt das Inventar von Fanshaw beträchtlich an.

King's Quest: Mask of Eternity

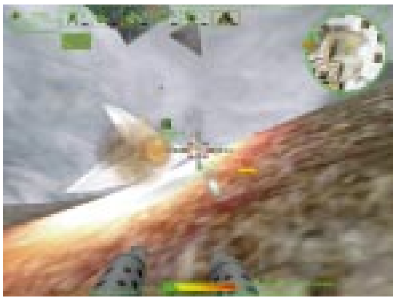


Einen Einblick in Roberta Williams' neuesten Adventure-Streich gewährt Ihnen die vorliegende Demoversion von »King's Quest: Mask of Eternity«. Dabei waten Sie mit dem Helden Connor durch giftigen Morast, stets auf der Hut vor Monsterattacken. Drei verschiedene Schwierigkeitsstufen stehen vor der Sumpfdurchquerung zur Auswahl, der Einfachste bietet auch Einsteigern einen adäquaten, da weniger Action-orientierten Modus. Eine wegklickbare Hilfestellung, die überlebensnotwendige Tips vermittelt, leitet Sie ausführlich erklärend durch die bevorstehenden Schlammschlachten. Dabei machen Sie geschickt Gebrauch von Ihrem Schwert als Nahkampfwaffe und dem Hammer als Fernwaffe, der nach erfolgreichem Wurf brav in Ihre Hand zurückschnellt. Diverse Zaubertränke stehen in der Inventarleiste zur Verfügung – so können Sie sich beispielsweise in partielle Unsichtbarkeit hüllen oder ein Schutzschild generieren. Ihr Schicksal kontrollieren Sie mit der Maus – links führen Sie eine Aktion aus, während ein rechter Mausklick die Außenperspektive verändert.

technik

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Sierra/Impressions
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 95 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\KQ8

Uprising 2

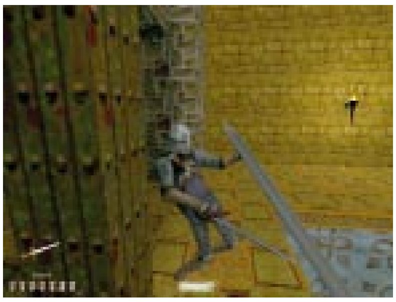


Strategie und Action paßt in »Uprising 2« zusammen wie die Faust aufs Auge. Auf unserer Heft-CD präsentiert 3DO eine Schnupperversion. Die enthält einen Trainingsmodus zur Einführung der Steuerung nebst verschiedenen Truppentypen und Festungen. Erst nach Absolvierung der Tutorial-Mission sollten Sie sich an den spielbaren Aufbaulevel heranwagen. Nach dem Schema »Basis aufbauen, expandieren und gegnerische Festung stürmen« wird auch in Uprising 2 vorgegangen – mit dem schicken Unterschied, daß jeglicher Ablauf dreidimensional dargestellt ist. Dabei können Sie höchstpersönlich ins Cockpit Ihrer Fahrzeuge steigen und nebenbei sogar in den Kommandostand der Geschütztürme hüpfen. Interessanterweise weist jedes Fahrzeug andere Eigenschaften auf, zugunsten der spieltechnischen Balance gibt es jedoch kein Gefährt, das leistungsmäßig allen anderen Einheiten in sämtlichen Beziehungen überlegen ist. Die Fahrzeug-Perspektive läßt sich mit der Maus drehen, wobei Ihre Einheit mit der Tastatur fortbewegt wird.

technik

Genre: Action-Strategie
Hersteller: 3DO/Ubi Soft
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 47 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\UPRIS2

Dark Project – Der Meisterdieb

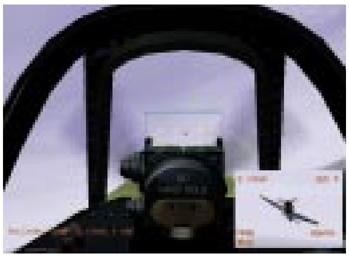


Wollten Sie schon immer einmal als gut verkleideter Langfinger unbemerkt an Personen vorbeischleichen und dabei den einen oder anderen Gegenstand unauffällig in Ihrer Jackentasche verschwinden lassen? Dann dürfte »Thief – The Dark Project« von Looking Glass genau das richtige Spiel für Sie sein. In düsterer Umgebung haben Sie es sich zum Auftrag gemacht, einen Gegenstand auf die diebische Art und Weise in Ihr Inventar aufzunehmen. Doch aufgepaßt – allzu auffällig sollten Sie dabei nicht vorgehen. Hilfreich für unterwegs sind Aufenthalte in schattigen Plätzen, aber auch die persönlichen Ausrüstung will weise ausgewählt sein. Sie führen neben Schwert und einer beinahe lautlosen Keule verschiedene Pfeile mit sich, die für unterschiedliche Situationen gedacht sind – so dienen etwa die Wasser-Pfeile dem gezielten Ausschalten von Fackeln. Ebenso verschießen Sie geräuscherzeugende Pfeile, die wachsame Horchposten auf die falsche Fährte locken. Gesteuert wird idealerweise mit der Tastatur-/Maus-Kombination.

technik

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Looking Glass/Eidos
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 63 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\THIEF

World War 2 Fighters

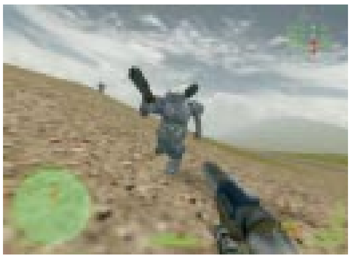


In der neuen Demoversion von »World War 2 Fighters«, einer im Zweiten Weltkrieg angesiedelten Flugsimulation, können Sie sich einen bleibenden Eindruck vom damaligen Jagdflieger-Alltag verschaffen. Beim Spieldesign hatte übrigens Paul Grace seine Finger im Spiel, der unter anderem auch für den damaligen Flugsimulations-Hit »Chuck Yeager's Air Combat« verantwortlich zeichnet. Abwechselnd zwischen deutscher und englischer Seite werden Sie nach dem Start ins Geschehen katapultiert. Für die Deutschen fliegen Sie eine »Focke Wulf 190«, während auf der anderen Seite des Kanals die amerikanische »Republic P-47 Thunderbolt« zur Verfügung steht. Bevor Sie in den überaus rasanten Luftschlachten ein Wörtchen mitreden, wird informativ ein Hilfe-Screen eingeblendet. Auf diesem erhalten Sie einen Überblick über sämtliche Tastaturkommandos. Geflogen wird natürlich mit dem Joystick, wobei auch die Tastatur als Steuerungseinheit ihren Dienst verrichten darf.

technik

Genre: Flugsimulation
Hersteller: Jane's Combat Simulations/Electronic Arts
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM,
63 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\WW2

Heavy Gear 2



Nicht etwa mit wolkenkratzenden Mechs ziehen Sie in »Heavy Gear 2« in die Schlacht, sondern mit den wesentlich kleineren und wendigeren Gears. Zu Beginn der spielbaren Demo-Mission von Activision sei Ihnen empfohlen, die Hauptstraße tunlichst zu vermeiden. Denn dort werden Sie allzuschnell von patrouillierenden Feind-Gears und angriffslustigem Fußvolk aufs Korn genommen. Mit dieser Strategie schleichen Sie wesentlich unauffälliger an den bewachten Abwehranlagen und Depots vorbei. Ziel der Mission ist es, ein Rudel gegnerischer Maschinen aufzumischen. Diese torkeln gerade ordentlich zerbeult und somit extrem verwundbar vom letzten Kampfeinsatz zurück – ein gefundenes Fressen für Ihren mehrere Gears umfassenden Trupp. Doch bis dorthin ist es ein mit Gefahren gespickter Weg, den Sie sich nicht zu einfach ausmalen sollten. Gesteuert wird Ihr Roboter anhand des Ziffernblocks – die Steuerung und weitere Optionen lassen sich im Hauptmenü umorganisieren.

technik

Genre: Actionspiel
Hersteller: Activision
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, DirectX 6,
3D-Karte, 62 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\HG2

X-Games Pro Boarder

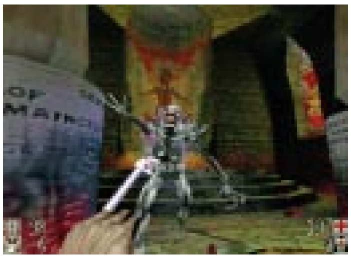


Pünktlich zur Wintersaison serviert Electronic Arts mit »X-Games Pro Boarder« eine Snowboardsimulation -davon dürften viele PC-Besitzer den ganzen Sommer lang geträumt haben. In der spielbaren Demoversion sollen Sie Ihr Können auf einer Halfpipe unter Beweis stellen. Mit den zur Auswahl stehenden Snowboardtypen schanzen Sie dabei auf der halbrunden Abfahrtsstrecke die tollkühnsten Kunststücke heraus. Die Bretter unterscheiden sich in den Punkten Geschwindigkeit, Kurvenneigung und Trickpotential. Nebenbei rasen Sie auch eine Abfahrtsstrecke hinunter – im sogenannten Midnight-Express-Modus. Ihre Konkurrenten sollten Sie sowohl während der Talfahrt als auch auf der Halfpipe nicht aus den Augen lassen.
Kleiner Tip am Rande: Halten Sie auf der Halfpipe die Sprungtaste solange gedrückt, bis Sie kurz vor der Schanzenkrümmung sind. Mit dem richtigen Timing vollbringen Sie anschließend die spektakulärsten Sprünge.

technik

Genre: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, DirectX 6, 3D-Karte, 57 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\PROBOARD

Requiem: Avenging Angel



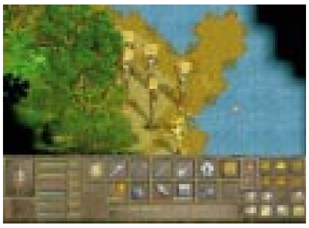
Gar nicht gut meint es Ihre Meisterin mit Ihnen – deshalb entscheidet sie sich kurzerhand mitsamt Ihrer düsteren Monstergesellschaft gegen Sie und Ihr wertes Leben. In typischer 3D-Shooter-Manier laden Sie entweder die automatischen Waffen durch oder gehen mit effektvollen Zaubersprüchen gegen die Widersacher vor. Die Animationen dabei sind eine wahre Augenweide. Lassen Sie anfangs die heranschnaubenden Höllenhunde Bekanntschaft mir Ihrem Verteidigungsarsenal machen. Anschließend wird sich Ihre Meisterin dazu erbarmen, persönlich mit Ihnen in den Ring zu steigen. Dagegen richten Ihre automatischen Waffen leider nichts aus – probieren Sie es lieber mit magischen Fertigkeiten. Um länger als ein paar Minuten zu überleben, sollten Sie dem Optionsmenü einen Besuch abstatten. Dort können Sie das Tastatur-Layout den eigenen Vorlieben entsprechend modifizieren. Am längsten überdauern Sie mit einer kombinierten Tastatur-/Maus-Steuerung.

technik

Genre: Actionspiel
Hersteller: 3DO/Ubi Soft
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte, 32 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\REQUIEM

Noch mehr Demos...

Dark Secrets of Africa



Ganz allein durch die endlos anmutenden afrikanischen Landschaften will wohl keiner stapfen – deshalb stehen Ihnen treu ergebene Gepäckträger und Krieger zur Seite. Sie übernehmen einen solchen Trupp und dirigieren Ihn vorbei an Mumien und anderen Monstrositäten, die sich bevorzugt in dunklen Grabkammern verschanzen. Ausreichend Marschverpflegung und die eine oder andere Pause sollten nicht in Vergessenheit geraten – wollen Sie nicht mit schwächelnden Kriegern im Kampf dastehen.

technik

Genre: Adventure
Hersteller: New Generation Software/Selling Points
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM,
64 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\SECRETOF

Testdrive 5



Entweder mit dem Dodge-Viper-Boliden oder einer Corvette rangeln Sie auf der Demostrecke von »Testdrive 5« mit Computer-Gegenspielern um die Pole-position. Dabei rasen Sie durch kurvenreiche Städte, die stellenweise ein besonders starkes Gefälle bieten – Sturzflüge hinab in die City sind garantiert. Versuchen Sie, die Ihnen sympathischste Ansicht auszuwählen, sei es nun die Sicht von hinten auf Ihr Fahrzeug oder die Perspektive Ihrer verbeulten Stoßstange.

technik

Genre: Rennspiel
Hersteller: Pitbull Syndicate/Accolade
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM,
12 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\TESTDR5

NHL 99



Eishockey-Atmosphäre beinahe zum Nulltarif bietet Ihnen das spielbare Demo einer Sportsimulation, die bereits höchste PC-Player-Weihen erfuhr. Ein Match dürfen Sie wahlweise gegen oder mit einem menschlichen Spieler in der »NHL 99« bestreiten. Mit welchem Eingabegerät Sie dabei spielen wollen, hängt letztendlich ganz von Ihrer Peripherie ab, ein Joypad sei allerdings dringend empfohlen. Bei akutem Spielermangel dürfen Sie auch den Computer als Gegenspieler herausfordern.

technik

Genre: Sportspiel
Hersteller: EA Sports
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM,
37 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\NHL99

Red Baron 3D

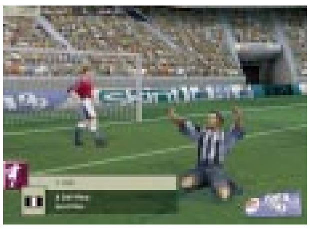


Flugsimulations-Fans, die sich davor sträuben, Handbücher der Marke »Bibel« durchzuackern, bekommen mit »Red Baron 3D« das geeignete Simulationsprodukt. In der spielbaren Demoversion machen Sie es sich im hölzernen Cockpit eines deutschen Jagdfliegers bequem. Anschließend erheben Sie sich in die Lüfte, herabschauend auf nun gefilterte Landschaftstexturen und Gebäude. Mit der Tabulatortaste werfen Sie den Motor an, die Tasten 1-9 regeln die Motorleistung.

technik

Genre: Sportspiel
Hersteller: Dynamix/Sierra/Impressions
Erfordert: Pentium/133, 32 MByte RAM,
37 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\REDBARON

FIFA 99

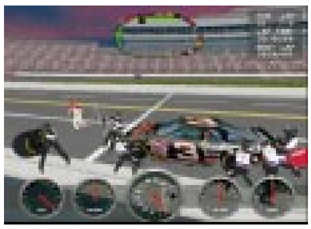


Mehr Teams, mehr Möglichkeiten und mehr Spielspaß – all dies wird in der neuesten Auflage der erfolgreichen FIFA-Serie aus dem Hause EA Sports versprochen. Ob dies auch der Fall ist, überprüfen Sie am besten selbst anhand der komplett eingedeutschten spielbaren Demoversion. In einem Freundschaftsspiel von Manchester United gegen Juventus Turin dirigieren Sie entweder allein oder im Zweispieler-Modus Ihre Mannschaft über den Rasen.

technik

Genre: Sportspiel
Hersteller: EA Sports
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte,
52 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\FIFA99

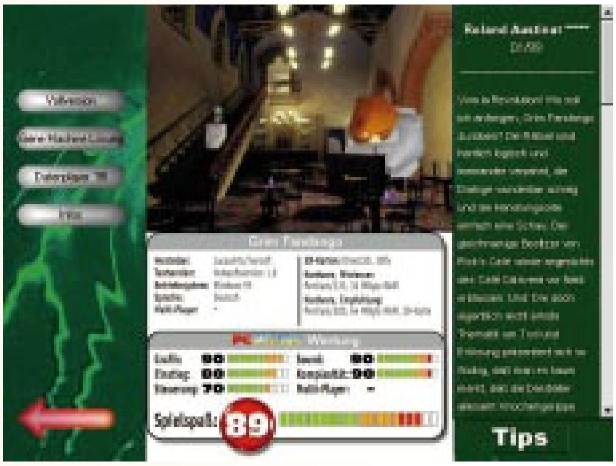
Nascar Revolution



Eine kleine Revolution dürfen Sie sich von »Nascar Revolution« erhoffen. EA Sports' erstes Rennspiel basiert auf amerikanischen Nascar-Rennen und wird Ihnen auf Anhieb positiv ins Ohr stechen. Dafür sorgen brummende Motoren und Sprecherstimmen, die im Hintergrund Informationen über das aktuelle Renngeschehen vermitteln. Vor den Kurven sollten Sie rechtzeitig langsamer werden und die Steigung hinauffahren – damit erhalten Sie Schwung und krachen nicht frühzeitig in die Bande.

technik

Genre: Rennspiel
Hersteller: EA Sports
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte,
43 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\NASCARRE



Wenn der Tips-Button erscheint, sind Tips, Tricks und Lösungen zum ausgewählten Spiel verfügbar. Klicken Sie auf den Button ...

PC-Player-Datenbank

Die Spiele-Datenbank hat es in sich: Sie können nicht nur Bilder, Wertungskästen und Tester-Meinungen zu den Spielen abfragen. Zusätzlich haben wir eine Option eingebaut, mit der Sie schnell und einfach Tips und Tricks abrufen. Suchen Sie dazu wie gewohnt das betreffende Spiel aus der Liste aus und klicken Sie auf den Listeneintrag. Daraufhin bekommen Sie die üblichen Informationen. Wenn zusätzliche Tips verfügbar sind, sehen Sie in der rechten unteren Ecke des Bildschirms einen animierten Tips-Button. Klicken Sie darauf, um die Informationen angezeigt zu bekommen. Mit einem Rechtsklick im Textfenster können Sie die Tips ausdrucken.

... und schon bekommen Sie die Tips präsentiert.



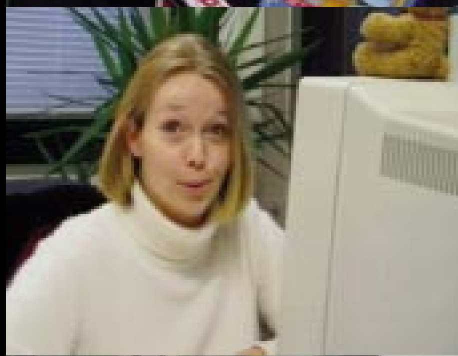
Video-Clips

Sämtliche Videos auf dieser CD liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbildmodus gut aussehen. Die Videos starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los. Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »ActiveMovie«. Dieses Programm ist unter Windows 95b und Windows 98 normalerweise bereits installiert. Wenn Sie Windows 95a benutzen, finden Sie einen ActiveMovie-Player unter \PATCHES\ACTMOVIE. Auch für alle Benutzer von Windows 3.x haben wir einen MPEG-Player auf die CD gepackt. Sie können diesen entweder von der CD-Oberfläche aus installieren oder direkt aus dem Verzeichnis \UTIL\VMPEG.

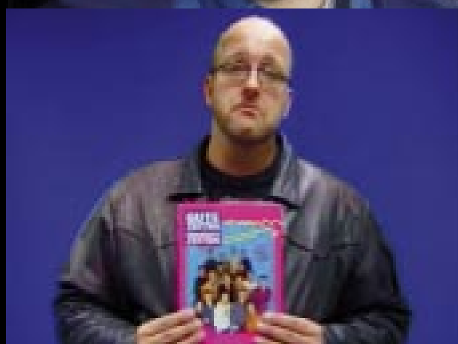
Multimedia-Leserbriefe

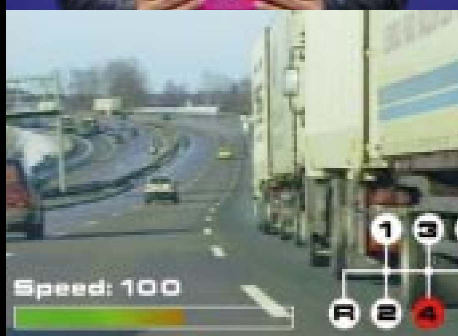
Diesen Monat in den Multimedia-Leserbriefen: Udo möchte Urlaub, Steffi nimmt sich Urlaub und Stefan könnte einen Urlaub wirklich gut gebrauchen. Außerdem: Duke Köglmayr beim Computerkauf und der Realitätsknaller »Autobahnschleicher« im Test.











Letzte Meldungen

Von Ion Storm zu KISS

Die vergangenen Monat aus John Romeros Firma Ion Storm ausgeschiedenen acht Mitarbeiter haben sich unter dem Namen Bloodshot Entertainment zusammengeschlossen und veröffentlichen ihren ersten Titel unter dem g.o.d.-Label (Gathering of Developers). Das Produkt, ein 3D-Actionspiel, beschäftigt sich mit den »Psycho Circus«-Comics und Actionfiguren um die Gruppe KISS vom Autor Todd McFarlane. Ein paar Tage vor Redaktionsschluß gingen im Netz Gerüchte um, daß ein weiteres Ion-Storm-Mitglied gekündigt habe. Ziel: id Software.

Jane's fliegt wieder

Die »Longbow«-Entwickler Skunkworks werden wieder aktiv: Schon im März bringt Jane's Combat Simulations die Simulation »A-10 Warthog« heraus. Das Programm um das »Warzenschwein« soll Force-Feedback-Joysticks unterstützen und wird aller Voraussicht nach ein dynamisches Kampagnensystem ähnlich dem von Longbow 2 benutzen, was hohe Qualität verspricht.



Fliegt demnächst auch bei Jane's Combat Simulations: die A-10 Warzenschwein.

Außer dem reinen Fliegen der A-10 können Sie auch die Position des FAC (Forward Air Controller) übernehmen, der die Flugzeuge und Helikopter an der Frontlinie dirigiert. Die strategische Komponente wird also zunehmen. Als Einsatzgebiete sind Korea und Deutschland vorgesehen.

Microsoft-Mechs

Momentan laufen Verhandlungen zwischen Microsoft und FASA Interactive, wobei letztere von ersteren gekauft werden sollen. Daher werden bei erfolgreichem Abschluß alle zukünftigen »Battletech«-Spiele nicht mehr bei Microprose erscheinen. Laut Internet-Gerüchten wird dabei das gerade in Entwicklung befindliche Spiel »Shadowrun: Assassin« eingestellt, womit der Berg an hoffnungsvollen Titeln, die nie zu Ende geführt wurden, wieder um einen Beitrag bereichert wird. Das gerade von Zipper Interactive programmierte »Mechwarrior 3« soll wie geplant 1999 herauskommen, weitere Mechwarrior-Titel sind geplant.



Nun bei Microsoft? Mechwarrior 3.

Marken bei Aldi

Nach den Budget-PCs steigt die Handelskette Aldi nun auch in den Softwaremarkt ein. Für jeweils 15 Mark (Aldi Nord) beziehungsweise 16 Mark (Aldi Süd) erhalten Sie die Titel »Croc«, »FIFA 98«, »NBA Live 98«, »Need for Speed 2« und »SimCity 2000«. Falls Kunden des Allround-Discounters Probleme mit einem der Programme haben, können sie sich an die Hotline 089/60856497 wenden. Weitere Produkte sollen folgen.

Topware zieht Klage zurück

Das Rangeln vor Gericht hat anscheinend ein Ende – Topware zieht die Klage gegen Electronic Arts wegen Industriespionage zurück. Hintergrund der Geschichte: Als EA zusammen mit Virgin und Infogrames die Kompilation »Play the Games« herausbrachte, bezichtigte Topware die Firma, vertrauliche Informationen aus vorherigen Verhandlungen benutzt zu haben.

Nachschub für Rainbow Six

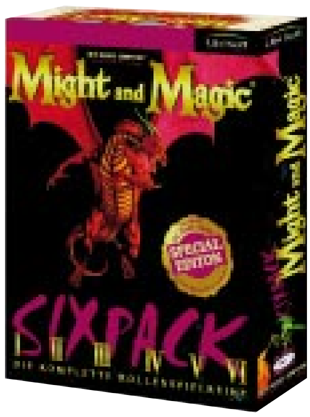
Red Storm Entertainment kündigt eine Missions-CD zu »Rainbow Six« mit Namen »Eagle Watch« an. Vier neue Einsätze stehen an, darunter einer im Taj Mahal, in einem anderen geht es um ein streng geheimes russisches Space Shuttle. Dazu kommen sechs Mehrspieler-Level mit neuen Aufgaben sowie vier frische Teammitglieder, die Lesern des gleichnamigen Buches von Tom Clancy bekannt vorkommen dürften. Außerdem können Sie Ihre Jungs mit drei neuen Waffen ausrüsten: Die Pistole Desert Eagle, Kaliber .50 und zwei Sturmgewehre von Heckler & Koch mit dem Kaliber 5,56 mm beziehungsweise 7,62 mm wollen verteilt werden.



Wieder im Einsatz: die zwei Mannschaften des »Rainbow«-Teams

Might & Magic komplett

Wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten, steht das »Might and Magic Sixpack« in den Geschäften. Die Zusammenstellung soll für 90 Mark alle »Might and Magic«-Teile offerieren, von Nummer eins bis zum erst 1998 erschienenen »Might and Magic 6«.



Preview: Lands of Lore 3

Dreieinigkeit

Draußen rieselte der Schnee, drinnen ging es heiß her: Anfang Dezember kam Louis Castle, Westwoods Vize-Chef, persönlich nach München, um uns das fast fertige »Lands of Lore 3« vorzuführen.



▲ Kerker, Drachen, Zaubersprüche – Rollenspielerherz, was willst du mehr?

Louis Castle machte gute Miene zum bösen Spiel: Trotz Jet-lag, einer Magenverstimmung und einem viel zu spät angelieferten Monitor schnappte er sich voller Elan die Maus, um uns auf eine Tour durch die Arbeits-Version von »Lands of Lore 3« mitzunehmen. Das Rollenspiel ist das fünfte der Mannen aus Las Vegas, die bereits »Eye of the Beholder 1 & 2« sowie die ersten zwei Lands-of-Lore-Titel ausgeknobelt haben.

»Es steckt viel Spaß in einem Rollenspiel, aber es ist oft sehr schwer, an ihn heranzukommen«, meint Louis. Warum? »Die Spiele sind schwer zu verstehen, man weiß oft nicht so recht, was man wie machen soll. Wir wollen deswegen mit jedem unserer Titel Menschen erreichen, die bisher immer einen großen Bogen um dieses Genre gemacht haben. Das ist natürlich eine Gratwanderung: Ich glaube, daß wir uns beispielsweise mit »Lands of Lore 2« (LoL 2) vielleicht zu sehr vom Hard-core-Spieler entfernt haben.«

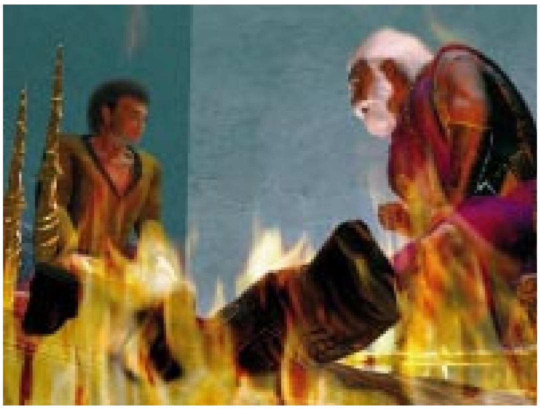


Eine Horde wildgewordener Suppenhühner rückt den amazonenhaft gekleideten Damen auf den Pelz.

Interessante Theorie – doch was will Westwood nun dagegen unternehmen? »Wir haben auf vier Dinge besonders geachtet, um einen großen Kreis von Spielern anzusprechen: 1. Das User-Interface: Wir haben es im Vergleich zum Vorgänger erheblich vereinfacht und einige nette Ideen eingebaut, die es so noch in keinem Rollenspiel gegeben hat. 2. Deutlich mehr Rollenspiel-Elemente: In LoL 2 gab es zwar Klassen und andere genretypische Eigenheiten, doch vielen Leuten ist das nicht bewußt geworden. Sie vermißten die direkten Eigenschaften oder Fähigkeiten ihres Charakters. Im dritten Teil gibt es deswegen mehr davon als im ersten Lands of Lore. 3. Die Geschichte: Wir wollen eine wirklich tiefe, komplexe und zusammenhängende Erzählung. In vielen Rollenspielen läuft man nur herum, erledigt neben den Hauptaufgaben ein paar Untermissionen und hat das Gefühl, daß jeder Gegner längst auf einen gewartet hat. Wir wollen den Personen eine eigene Biographie verpassen, so daß man wirklich das Gefühl hat, in einer von echten Menschen bevölkerten Stadt zu leben. 4. Das Spiel soll ein echtes Spektakel sein: LoL 2 sah auf Messen immer ganz gut aus, doch als es endlich fertig war, kam es einem ein bißchen altbacken vor. Jetzt achten wir noch stärker darauf, alle optischen Finessen einzubauen, die man heute von einer 3D-Engine erwartet. Klar, wir haben hier keine »Unreal«-Grafik, aber ein paar Spezialitäten wie Echtzeit-Lichteffekte, bewegte Schatten oder farbige Lichtquellen gibt es schon. Außerdem werden wir natürlich auf unser Markenzeichen, die ausgefallenen Rendersequenzen, nicht verzichten.«

Inventur im Inventar

LoL 3 ist komplett mit der Maus steuerbar. Auf Wunsch dürfen Sie auch die Tastatur einspannen, doch mit dem Kabel-Nager klappt das Herumlaufen sehr gut. Dank des »Hot-Cursor«-Systems lassen sich die übrigen Aktionen ebenfalls gut steuern: Der Mauszeiger ändert sich abhängig



Edle Zwischensequenzen in gewohnter Westwood-Qualität dürfen natürlich nicht fehlen.


Praktisch: Auf Wunsch spazieren Sie auch bei geöffnetem Inventar durch die Landschaft.


Zurück in die Zukunft: Kommt Ihnen das Symbol in der Bildmitte irgendwoher bekannt vor?

vom gerade »berührten« Gegenstand. Nehmen Sie einen neuen Gegenstand auf oder passiert sonst irgend etwas, dann sehen Sie einen kleinen Blitz und ein Funkeln, das den Spieler dazu verleiten soll, sich den aufgenommenen Gegenstand oder die neue Funktion mal etwas genauer anzuschauen. Außerdem gibt es Hilfetexte, die nach einer frei wählbaren Zeit über jedem Objekt erscheinen. Das gilt auch für das Inventar: Hier wird den Hardcore-Spielern beispielsweise die exakte Menge an Gesundheits- oder Mana-Punkten angezeigt, die im Normalfall nur durch einen Balken symbolisiert wird. Ob es ein Gewichtslimit für den digitalen Rucksack gibt, wollen wir von Louis wissen. »Nun, man kann jeden einzelnen Inventarplatz füllen, manchmal auch mit mehreren stapelbaren Objekten, aber wenn alle voll sind, ist Schluß.«

Ein unverzichtbares Ausrüstungsstück ist Ihr Journal, eine Mischung aus Spielhandbuch, Gesundheitsmesser und Notizblock. Jede Eigenschaft wird auf einer eigens angelegten Seite erklärt, das gilt auch für Kreaturen und Monster, denen man im Spiel begegnet. Rezepte und Bastelanleitungen erscheinen ebenfalls im Journal – so lernen Sie zum Beispiel, wie aus den Resten einer toten Spinne und ein paar anderen Zutaten ein Säure-Sack gemacht wird. Haben Sie alle Gegenstände dafür zusammen, klicken Sie einfach auf das Rezept, und schon ist der Sack fertig. Im Journal sind dazu alle Aufgaben, denen Held Copper (siehe Kasten auf S. 24) gerade nachgeht, eingetragen. Dabei sind die handlungsrelevanten Missionen schwarz, alle anderen je nach Aufgaben-Art unterschiedlich eingefärbt. Selbst wenn Sie mal einen Dialog überspringen oder abbrechen sollten – im Journal steht alles zum Nachlesen.

»Es wird zahlreiche versteckte Gegenstände im Spiel geben«, verspricht Louis. »Uns ist aufgefallen, daß viele Leute beim Vorgänger in sämtliche Ecken und Ritzen geschaut haben, um dort etwas zu finden – das wollen wir natürlich belohnen. Vielleicht findest du auch ein besseres Schwert

Fünf Fragen an den Meister

PC PLAYER: Werden Hardcore-Rollenspieler nicht die eigene Party vermissen?

LOUIS CASTLE: Wir denken, daß der Familiar ein guter Party-Ersatz sein wird, weil er für den Spieler unterwegs ist und ihm hilft. Andererseits kommt man sogar prima ohne einen aus, man muß auch nicht in eine Gilde eintreten, sondern kann das Spiel auch ohne Quests, spezielle Fähigkeiten und ähnliche Dinge beenden.


»Unsere C&C-3-Arbeitsversion hat weniger Bugs als Produkte, die heute in den Regalen stehen.«

PC PLAYER: Kann der Familiar auch sterben?

LOUIS: Ja, doch wenn du die Leiche zu einem Priester bringst, haucht der ihr gegen eine kleine Gebühr wieder Leben ein. Als mächtiger Magier kannst du den Familiar später auch selbst wieder zurückholen.

PC PLAYER: Wie ist das Magie-System aufgebaut? Muß man wie bei AD&D die Zaubersprüche im Schlaf lernen?

LOUIS: Nein, wir haben eine Mana-Leiste, die in sich in einer bestimmten Geschwindigkeit regeneriert. Als erfahrener Zauberer geschieht das schneller, man kann sich dann sogar Mana aus der Umgebung einverleiben. Doch selbst ein Kämpfer kann bei uns zaubern.

PC PLAYER: Die unvermeidliche Frage: Was macht »Command & Conquer 3«?

LOUIS: Wir sind im Moment in der Feintuning-Phase. Das braucht eine Menge Zeit, vielleicht wird das im März abgeschlossen sein. Manche Firmen würden unsere aktuelle Arbeitsversion sicher schon ausgeliefert haben, und, nebenbei gesagt, die hat weniger Bugs als viele Produkte, die heute käufersuchend in den Regalen stehen. Wir wollen aber absolut sicherstellen, daß das Zusammenspiel der vielen neuen Einheiten wirklich optimal austariert ist.

PC PLAYER: Plant ihr mal wieder ein gutes Adventure?

LOUIS: Hmm. (lacht) Wir haben ein anderes Spiel in der Pipeline, das kein Adventure, keine Echtzeit-Strategie, kein Rollenspiel, kein Sporttitel, keine Simulation und auch kein 3D-Shooter ist. Und bis wir nicht herausgefunden haben, was es genau ist, ist es sehr schwer, darüber zu sprechen. Aber das Team, das daran arbeitet, war schon für die »Kyrandia«-Serie und »Blade Runner« verantwortlich. Außerdem ist ein Strategiespiel in Arbeit, und nebenbei arbeiten wir an der Story für die Teile vier, fünf und sechs der Lands-of-Lore-Reihe. (ra)


»Wir arbeiten schon an der Story zu Lands of Lore 4,5 und 6.«



Hoppla, hat Copper einen über den Durst getrunken, oder besitzt dieser Herr wirklich vier Arme?

oder eine stabilere Rüstung, aber auch ohne diese Gimmicks wird das Spiel zu lösen sein.« Ohne regelmäßiges Essen geht es jedenfalls nicht weiter – sonst heilen Coppers Wunden langsamer und er kann weniger Mana, das er zum Zaubern benötigt, aufnehmen.

Weltenbummler

Von einer sehr großen »Startwelt« erforschen Sie fünf etwas kleinere Umgebungen wie ein Vulkangebiet. Des weiteren besuchen Sie ein Geisterhaus, in dem Sie die Todesarten der einzelnen Bewohner am eigenen Leib nachempfinden können. Keine gute Idee – besser, Sie finden heraus, wie die einzelnen Geister Ruhe und Frieden erlangen können. Eine Frau starb beispielsweise in einem Feuer – und so würde schon bald auch das Geisterhaus lichterloh lodern. Doch wenn Sie alle Öllampen im Haus löschen, läßt sich das heiße Schicksal abwenden: Dann ist die Gute erlöst und hilft Ihnen sogar bei der nächsten Aufgabe.

Schräg: In einer futuristischen, postapokalyptischen Basis müssen Sie den Hauptcomputer deaktivieren. Copper hat als Mensch des Mittelalters davon natürlich keinen blassen Schimmer und glaubt, bei dem Rechenknecht handele es sich um einen Zauberer. Deswegen ruft er auch mehrmals »Zeig dich!« oder redet mit dem Blechkumpanen. »Die Jungs vom »Command & Conquer«-Team meinten, das alles erinnere sie stark an eine NOD-Basis aus »Tiberian Sun«, und da haben wir noch ein paar kleine, dem einen oder anderen vertraut vorkommende Symbole eingebaut«, grinst Louis. In der Tat, dieser Skorpion-Schwanz kam uns irgendwie bekannt vor ...

Auch sonst enthält die Umgebung zahlreiche Anspielungen auf die ersten beiden Teile. Es gilt sogar, eine der Höhlen aus dem ersten Teil erneut zu besuchen, die aus Nostalgiegründen von ein paar »alten«, deutlich leichter zu besiegenden Unholden bevölkert werden. Diesmal können Sie jedoch an jeder Stelle von einer Etage in die andere wechseln – früher wurde an einer solchen Stelle erst einmal nachgeladen.

Kann man eigentlich Wände einreißen? »Jein – manche Abschnitte sind mit Rissen durchzogen, die zu einem kräftigen Schlag einladen. Doch im allgemeinen ähnelt die LoL-3-Welt denen von Nintendos Mario oder Zelda: Oft wirst du Seile von der Decke baumeln sehen, an die du noch nicht rankommst, oder Felsspalten, die sich noch nicht verbreitern lassen. Das sind dann Indizien dafür, daß man später mit erweiterten Fähigkeiten noch einmal zurückkehren sollte. Bei einer völlig zerstörbaren Welt würden manche Spieler sicherlich Tunnel von einem Ort zum nächsten graben, um Hindernissen aus dem Weg zu gehen.«

Familiar Commander

In einem Rollenspiel sucht man sich die Klasse des Helden stets zu Beginn aus und merkt dann vielleicht im Spiel, daß der gewählte Kämpfer an einigen Stellen nicht so gut weiterkommt wie zum Beispiel eine Diebin. Deswegen gibt es in LoL 3 keine Anfangsauswahl, sondern vier Gilden: Erst im Spiel selbst legen Sie fest, ob Copper eher ein Priester oder ein Kämpfer wird. Jede Gilde hat ihr eigenes »Trainingscenter«, in dem Sie Ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen können. Ein Kämpfer lernt zum Beispiel, Hindernissen auszuweichen, auf sich bewegende Plattformen zu springen und natürlich mit dem Schwert umzugehen. Magier dürfen neu gelernte Zaubersprüche auf dem Dach des Gildenhauses testen – was mit ein paar coolen optischen Effekten verbunden ist. Außerdem verteilen die Gilden Aufträge, in denen Sie Erfahrung sammeln können.

Zum ersten Mal hat auch Westwood Fähigkeiten oder Skills in ein Rollenspiel gepackt. Mit dem Hot-Cursor-System funktioniert deren Anwendung sehr einfach: Als Kämpfer / Dieb-Kombination können Sie beispielsweise eine Tür regulär zu öffnen versuchen (das Öffnen-Symbol erscheint an der Tür), sie einschlagen (in der Türmitte erscheint eine Faust) oder das Schloß knacken (über dem Schloß erscheint ein Dietrich).

Statt einer Gruppe von computergesteuerten Kollegen, der Party, begleitet der sogenannte Familiar den Helden. Sie können ihm Kommandos wie »Bleib an meiner Seite« oder »Suche den und den Gegenstand« geben, die er dann bereitwillig ausführt. Er greift bei einem Kampf auch zu Ihren Gunsten ein. Der Familiar und alle anderen Personen sind keine Sprites, sondern Voxel-Geschöpfe, die sehr lebensecht aussehen sollen. Schon ein Pentium / 166 wird diese im Software-Modus darstellen können, ein P / 200 mit Voodoo-1-Karte ist das optimale Spielsystem. Dahinter steckt Methode: »Wir hätten die Grafik natürlich noch schöner machen können, aber dann hätten LoL 3 nicht alle spielen können. Wir machen aber Spiele, damit die Leute sie spielen können – es hilft uns nichts, wenn eine Elitegruppe von PC-Besitzern uns sagt, daß LoL3 auf ihrem System läuft.« **(ra)**



Bei solch imposantem Blitzzauber schlottern selbst einem Skelett die Knochen.

Was demnächst geschieht ...

Die Hintergrundgeschichte von LoL3 haben wir in Ausgabe 6/98 ausführlich beschrieben. Damit Sie jetzt nicht in ihrem Heftestapel kramen müssen, hier noch einmal eine kurze Zusammenfassung: Copper, Neffe von König Richard, ist der einzige Überlebende eines Angriffs mächtiger Bestien. Sein Vater und seine beiden Brüder sind tot, er selbst ist nur durch einen mächtigen Zauber noch im Diesseits, denn seine Seele wurde von den Bestien gestohlen. Mal abgesehen von der Frage, ob man ohne Seele überhaupt leben kann, muß Copper nun alles daran setzen, die seine wiederzufinden.

Dazu benötigt er die Einzelteile eines magischen Spiegels, die quer über alle Dimensionen verstreut sind. Dreh- und Angelpunkt ist die Stadt Gladstone: Alle Nobelmänner und -frauen hassen Copper, alle Bürger lieben ihn, und die Gilden wünschen sich nichts sehnlicher, als daß er ihrem Verein beitritt. Denn – das gilt scheinbar nicht nur in der heutigen Politik – wenn Copper König wird, sorgt er mit Sicherheit für steuerliche und andere Vorteile »seiner« Gilde. Der angehende Thronfolger hat also alle Hände voll zu tun.

Lands of Lore 3 – Facts

- **Hersteller:** Westwood/Electronic Arts
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Februar '99
- **Besonderheiten:** Sehr große Spielwelt; vielschichtige Charaktere; zahlreiche Anspielungen auf andere Westwood-Titel; fesche Grafik; 3D-Karten-Unterstützung, komplett per Maus steuerbar.

Preview: Summoner, Freespace 2, Descent 4

Wo ein Wille, da ein Weg

Nach der Teilung von Entwickler Parallax in Outrage Entertainment und Volition machten letztere durch die schicke Space Opera »Conflict: Freespace« von sich reden. Was das 13köpfige Team sonst noch in petto hat, wird sich gleich zeigen.



Wo wohl die beiden üblen Gesellen hinwollen? Die Grafik unterstützt Beschleunigerkarten und stellt sich in 16-Bit-Farbtiefe dar. (Summoner)

Nach dem geglückten Einstand Conflict: Freespace steht der Name Volition für grafisch hervorragende, schnelle Space-Action. Und die bekommen Sie auch in Zukunft, doch die amerikanischen Programmierer basteln außerdem noch an einem Rollenspiel.

Summoner

Unter dem Arbeitstitel »Summoner« entsteht ein Titel, der Sie mit dem Schicksal des magisch begabten Joseph vertraut macht. In dem dazugehörigen Fantasy-Reich sind die Beschwörer mit ihren Zauberringen (schöner Gruß von J.R.R. Tolkien!) die mächtigsten Menschen, denn sie haben die Kraft, die Elemente und die Geister zu beherrschen. Zu erkennen sind sie an einem bestimmten Zeichen, das sie schon von Geburt an aufweisen. Durch einen unglücklichen Zufall beschwor Joseph als Kind einen Dämonen herauf, der sein Dorf vernichtete. Seitdem hat er Angst vor seinen Kräften, mehr noch als vor dem Tod. Der geheimnisumwitterte Yago nahm sich seiner an und unterrichtete ihn. Als Armeen aus Orenia in seiner Heimat einmarschieren, redet Yago Joseph zu, über seinen Schatten zu springen, die Ringe in die Hand zu nehmen und sein Schicksal zu erfüllen.

Auf seiner Reise trifft er drei weitere Charaktere, die ihn zwar begleiten, aber aus unterschiedlichen Gründen nicht unbedingt freundschaftliche Gefühle für ihn hegen. Daher kann er nie sicher sein, ob seine Gefährten ihn nicht plötzlich im Stich lassen und doch eher lieber ihre eigenen Interessen verfolgen.

Das Spiel wird dreidimensional mit dynamisch schwenkenden Kameraperspektiven dargestellt, die Charaktere sehen Sie aus der dritten Person.

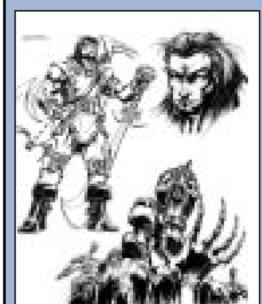
Die Charaktere



Joseph verfügt über die Kraft der Beschwörer, traut sich jedoch nicht, sie einzusetzen: Als Kind mußte er mitansehen, wie ein von ihm gerufener Dämon, der sein Heimatdorf verteidigen sollte, selbiges statt dessen dem Erdboden gleichmachte.



Flece sieht nicht nur gut aus, sie stellt sich auch als geschickte Diebin heraus. Außerdem ist sie eine gute Spionin; leider weiß man bei ihr nie genau, woran man ist.Zudem hat sie ein Geheimnis, das mit ihrer Geburt und Herkunft zu tun hat.



Der Krieger Jekhar wird von dem Gedanken beseelt, Joseph zu töten, denndurch diesen ist das Beschwören eines Geistes für den Tod von Jekhars Familie verantwortlich. Zunächst hilft er ihm bei seiner Suche, er könnte sich aber als Zeitbombe herausstellen.



Die Novizin Rosalind besitzt magische Kräfte, weil ihr Vater ein Beschwörer war, hat aber nicht das besondere Zeichen. Sie schließt sich Josephs Gruppe nach dem ersten Treffen nur zögerlich an, da sie auf seine Fähigkeiten extrem eifersüchtig ist.

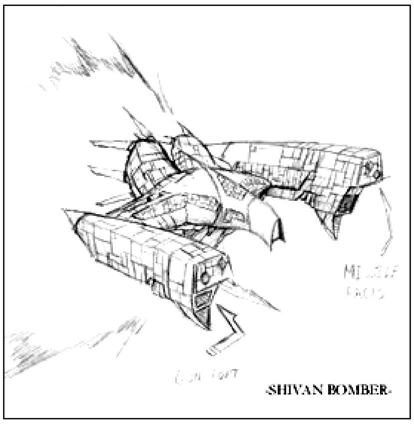


Auf Wunsch erhalten Sie eine isometrische Übersicht. Achten Sie auf den riesigen Schatten, den die Säule links unten wirft. (Summoner)



Einige der Gegner erreichen eine nicht unbeträchtliche Größe. (Summoner)

Die Steuerung verläßt sich komplett auf die Maus, Action-Einlagen werden also nicht in Hüpf-und-Spring-Orgien ausarten. Genre-üblich treffen Sie auf viele verschiedene NPCs, die so manches interessante Gesprächsthema haben. Die Grafik-Engine unterstützt 3D-Karten, wovon die Darstellung von Zaubersprüchen und Beschwörungen massiven Gebrauch machen wird. Farbige Transparenzen gehören also zur Tagesordnung, besonders schick sind die Schatteneffekte, die das düstere Szenario visuell atmosphärisch umsetzen. Der Veröffentlichungstermin ist noch nicht genau bekannt, wird aber wohl aller Voraussicht nach nicht vor dem Sommer liegen.

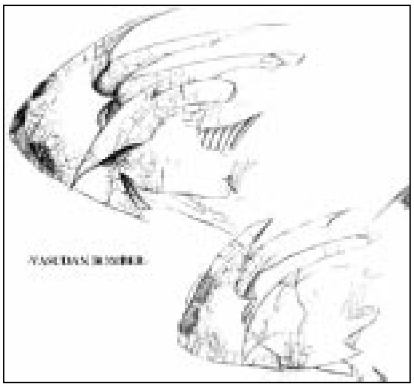


Natürlich kommen die Shivaner wieder zum Zug. Diesmal haben sie ein paar neue Bomber mitgebracht. (Freespace 2)

Freespace 2

Am offiziellen Nachfolger zur »Wing Commander«-Konkurrenz »Descent: Freespace« (hierzulande Conflict: Freespace) wird bei Volition ebenfalls gewerkelt. Nach der eher enttäuschenden Missions-CD »Silent Threat« (lesen Sie auch den Test auf Seite 121) konzentrieren sich die Programmierer ganz auf Freespace 2.

32 Jahre vor der Handlung fanden die Vasudaner auf dem Planeten Altair die Ruinen einer längst vergangenen Zivilisation, die sie einfach »Die Alten« nennen. Dort entdeckten sie auch die Technologie, mit der letztendlich die Shivaner vertrieben werden konnten. Nun wird bekannt, wo »Die Alten« ihr Sternenreich hatten. Dadurch gewinnen die Wissenschaftler ganz neue Erkenntnisse für interstellare Reisen, und eine Menge neuer Sprungpunkte für die Überlichttriebwerke stehen auf den Karten. Prompt wird eine Armada an Forschungsschiffen dorthin geschickt, die nach langem Aufenthalt alle wieder zurückkommen. Alle bis auf eines ...



Aber auch die Vasudaner rüsten auf. Das Schiff hat leichte Ähnlichkeit mit shivanischen Konstruktionen. (Freespace 2)

Natürlich haben wieder die bösen Shivaner ihre insektoiden Klauen mit im Spiel. Nur gut, daß die Entwicklung von Raumschiffen weit fortgeschritten ist und deswegen neue Bomber, Jäger und Schlachtkreuzer durchs All schippern. Aber auch die Shivaner haben aus ihrer Niederlage gelernt und kommen mit Hi-Tech-Bombern und -Kampffliegern, um der Allianz aus Terranern und Vasudanern endgültig den Garaus zu machen. Mit den »Alten« spielt zudem ein weiterer, unkalkulierbarer Faktor mit.

Descent 4

Noch ist der neue »Descent«-Titel nicht auf dem Markt, da machen sich die Designer bereits Gedanken um die vierte Folge der Serie. Im Gegensatz zu »Descent 3« wird dessen Nachfolger nicht bei Outrage, sondern bei Volition entwickelt. Inwieweit das Know-how des jetzigen Entwicklungsteams einfließt, ist noch nicht bekannt; viele Details aus Descent 3 kennen wir schon aus dem zweiten Teil: In der Demo kommen viele Geräusche aus »Descent 2« vor, und Items wie Schild- und Reaktorenergie sehen fast genauso aus. Auch die bekannte dreidimensionale Übersichtskarte finden wir erneut.

In »Descent 4« soll Ihr Raumschiff wesentlich kleiner sein, möglicherweise handelt es sich dabei sogar nur um ein umhängbares Schulterpack, an dem zwei Triebwerke befestigt sind. Auf den Guidebot werden Sie wohl nicht verzichten müssen. Die Grafik-Engine dürfte aller Voraussicht nach einen 3D-Beschleuniger voraussetzen, um auf PentiumII-Systemen in vernünftiger Geschwindigkeit alle Effekte und Objekte in hoher Auflösung darstellen zu können. Jedenfalls werden Sie in der Rolle von Parker abermals in unterirdische schwerelose Gewölbe vorstoßen und dort auf jede Menge schießwütiger Roboter treffen. **(mash)**



Ein paar frühe Konzeptzeichnungen der neuen Schiffe und Ausrüstungsgegenstände. Der Gleiter ist nun weitaus kleiner als in den drei Vorgängern. (Descent 4)

Volition – Facts

Titel	Genre	Termin
Descent 4	3D-Action	im Jahr 2000
Freespace 2	SF-Simulation	2. Hälfte '99
Summoner	Rollenspiel	2. Hälfte '99

Preview: Aliens vs. Predator

Feinde im Weltall



▲ Bösartige Aliens greifen bevorzugt aus dem Hinterhalt an.

Wer zuerst den Löffel abgibt, hat verloren. Auf diese illustre Weise vertreiben sich im Weltraum Aliens, Predators und Menschen gegenseitig die Zeit.

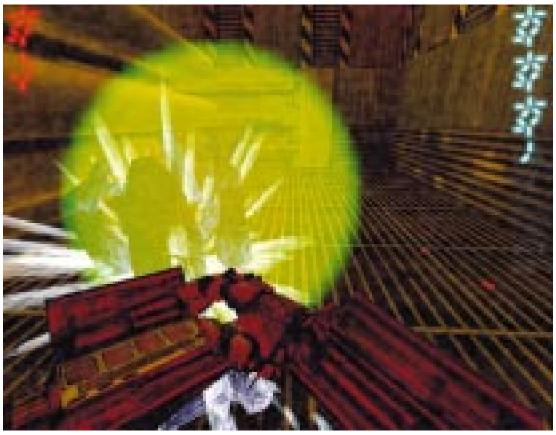
Eigentlich ist das Weltall ein ruhiger Platz, allenfalls gibt es ab und zu eine Supernova zu bewundern, doch meist herrscht Friedhofsstille. Richtig rund geht es bloß, wenn die drei gnadenlosesten Monstergattungen dieses Universums aufeinandertreffen: Aliens, Predators und Menschen. Jede für sich hat das Töten perfektioniert, jede verfügt über angemessen schreckliche Mordwerkzeuge.

Die bedeutende amerikanische Filmfirma Twentieth Century Fox hat mit der Alien-Reihe und den Predator-Streifen einige der erfolgreichsten SF-Kinoproduktionen in ihren Archiven. Was lag da näher, als diese Trümpfe für ein Computerspiel zu verschmelzen – vor allem, wenn man über eine eigene Softwareschmiede verfügt.

Analog zu der bereits existierenden Comicreihe läßt man bei »Aliens vs. Predator« in einem abgelegen Weltraumsektor Marines und Außerirdische aufeinandertreffen. Das Geschehen läßt sich je nach Wunsch aus der Perspektive einer der drei Gattungen erleben. In jedem Fall ist man mit zwei gefährlichen Gegnern konfrontiert, die ihren eigenen Zielen folgen und unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. Als Alien kann man an Wänden und Decken entlanglaufen, ist wieselflink und hat keine anderen Waffen als den eigenen Körper. Der macht jedoch dank rasiermesserscharfer Klauen, spitzer Zähne und einem äußerst effektiven Greifschwanz anderes Zubehör vollkommen überflüssig. Ein Predator ist ebenfalls vorrangig auf Beute aus, betrachtet den Kampf sogar als Sport. Im Gegensatz zu den Aliens ist er mit den ausgereiftesten Hilfsmitteln ausgestattet und kann in verschiedenen Lichtspektren sehen. Eine Tarnvorrichtung verhilft ihm zur Unsichtbarkeit, und Waffen wie ein Schultergeschütz, Speerwerfer, Wurfscheiben und Handgelenksklingen machen eine Begegnung mit ihm zu einer höchst unerfreulichen Erfahrung. Marines wirken da vergleichsweise harmlos und verwundbar. Immerhin besitzen sie Bewegungsmelder, Granaten, Flammenwerfer und Panzerwesten.

Gejagte Jäger

Der Spieler schlüpft in die Haut eines Kämpfers und hastet durch Labore, Raumschiffe und Vorposten – stets gehetzt von den Feinden und darauf bedacht, den Spieß umzudrehen und die Gegner bei jeder Gelegenheit selbst zu jagen. Die Kämpfe laufen ausgesprochen rasant ab, man kann jederzeit überraschend attackiert werden. Daher wird höchste Konzentration erforderlich sein. Die einzelnen Level lassen sich aus der Sicht jeder Spezies absolvieren, wobei sie dann allerdings unterschiedliche Missionsziele zu verfolgen haben und gegebenenfalls in Bereiche vordringen, die von anderen Wesen nicht erreicht werden können.



Ein Predator traktiert ein Alien mit seiner Schulterkanone.

Besonderen Wert legt das Entwicklerteam auf die Spezialeffekte der Waffen und einen kreativen Umgang mit dem Licht. Speziell mit letzterem könnten Akzente gesetzt werden, da in den Gängen und Räumen der Weltraumstationen ansonsten eine stimmungsvolle Notbeleuchtung zu finden ist. Wahrscheinlich haben die Invasoren schlicht vergessen, die Stromrechnung zu begleichen.



In den dunklen Schatten können sich unliebsame Überraschungen verbergen.

Vorgesehen ist ein umfangreicher Mehrspieler-Modus, bei dem die Teilnehmer ebenfalls in unterschiedliche Rollen schlüpfen. Es bleibt abzuwarten, wie die Balance der Stärken und Schwächen der kriegerischen Wesen gelingt. **(tw)**

Aliens vs. Predator – Facts

- ▶ Hersteller: Fox Interactive/ Electronic Arts
- ▶ Genre: Actionspiel
- ▶ Termin: 1. Quartal '99
- ▶ Besonderheiten: Aus drei verschiedenen Sichtweisen zu spielen; ambitionierter Mehrspieler-Modus.

Preview: Panzer Elite

Kettenrasseln und Kanonendonner

Wer eine realistische Panzer-Simulation im Zweiten Weltkrieg sucht, ist bis jetzt immer enttäuscht worden. »Panzer Elite« hat jedoch das Zeug, hier einmal die Referenz zu werden – Technik und Taktik machen bereits in diesem frühen Stadium einen sehr guten Eindruck.



Wo der Tiger hinfeuert, wächst kein Gras mehr: Die Kanonenschüsse werden mit transparentem Rauch verziert. (Direct3D, alle Bilder 640x480)

Das ehemalige Verwaltungsgebäude von Thyssen in Hattingen bei Bochum beherbergt neben einer Menge kleinerer Firmen auch das Softwarehaus Wings Simulations, in dem sieben Programmierer und Designer unter dem Oberkommando von Teut Weidemann an »Panzer Elite« basteln. Draußen sieht es noch genauso aus, wie man sich das Ruhrgebiet vorstellt: Schornsteine, Kohlehalden, kurz: ein Schwerindustriegebiet. Innen hat dagegen moderne Technik Einzug gehalten, wie uns der leise surrende Server im Flur demonstriert.

Taktik statt Strategie

Im Gegensatz zu den einzig ernstzunehmenden Konkurrenten »M1 Tank Platoon 2« von Microprose sowie »iM1A2 Abrams« und »iPanzer '44« aus dem Hause Interactive Magic konzentriert sich dieses Projekt auf die taktische Seite der Panzerkriegsführung. Während Sie in den anderen Titeln ganze Kompanien kommandieren und alles im Blick behalten können, sitzen Sie hier in einem Fahrzeug und nehmen auch nur das wahr, was Sie von dort aus sehen. »Alles konzentriert sich auf das Visuelle«, sagt Teut, »dies ist ein Spiel, in dem Tarnung auch funktioniert«. Wälder sind keine Polygonwände in der Landschaft, sondern bestehen aus einzelnen Bäumen und dienen somit als Deckung. Das gleiche gilt für Häuser. Teut fährt den Blickwinkel vom getarnten Kettenfahrzeug weg, und tatsächlich verschmilzt es schon in ein paar Dutzend Metern Entfernung mit der Umgebung. Durch die sehr penible Kollisionsabfrage schießen Sie aus Ihrem Schutz heraus durch Fenster, Löcher in Wänden oder zwischen Baumstämmen hindurch. Genauso können Ihre Gegenüber Sie beschießen.



Durch Bäche und kleine Flüsse waten Sie einfach hindurch. (Direct3D)

Außer anderen Panzern gibt es noch einen gefährlichen Gegner: Fußtruppen. Die Künstliche Intelligenz sorgt dafür, daß einzelne Soldaten sich sofort in Richtung des nächsten sicheren Punktes in der Landschaft bewegen. Zum Teil sind sie mit Bazookas und Panzerfäusten ausgerüstet und wollen Ihnen so ans stählerne Leder. Verzichten sie auf derartige Waffen, versuchen die Trupps, direkt an Ihr Fahrzeug heranzukommen und beispielsweise Haftminen zu befestigen. Je nach Moral fliehen die Mannen in heilloser Panik. Denken Sie bei der nächsten Fahrt durch eine Siedlung, daß möglicherweise in jedem Haus ein paar unangenehme Leute warten.

Technik statt Vereinfachung

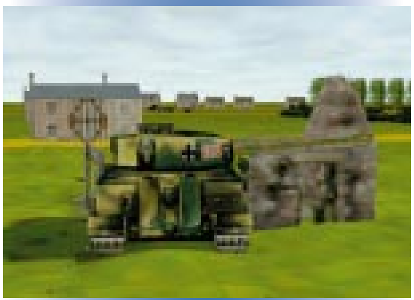
Das Benehmen der computergesteuerten Fahrzeuge hängt von zwei Faktoren ab, erklärt Programmierer Markus Oberrauter (»Strike Base«): Einmal werden ihnen globale Verhaltensregeln vorgegeben wie »Kommt der Panzer bis auf 1000



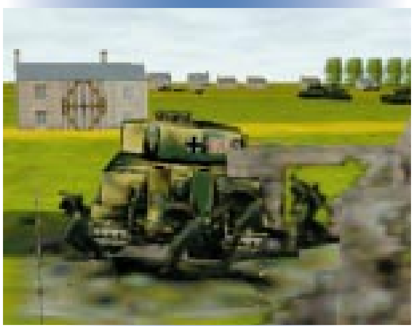
Die Cockpits und andere Stationen innerhalb des Panzers werden dreidimensional modelliert und wackeln schön beim Herumfahren.



Häuser stellen für unser Kampfgefährt kein nennenswertes Hindernis dar. Zunächst rumpeln wir auf ein Haus zu ... (Direct3D)



... fahren dann gemütlich hindurch ... (Direct3D)



... und schauen uns die Überreste an. Die Kollisionsabfrage ermöglicht es dabei sogar, durch Löcher in den Wänden zu feuern. (Direct3D)



Beim Abfeuern der Kanone ruckt dieser Sherman physikalisch korrekt hin und her. (Direct3D)

Meter heran, eröffnest du das Feuer«. Ansonsten übernimmt die KI, sucht beispielsweise eine günstige Schußposition und versucht, die Sichtlinie durch Rauch zu unterbrechen. Je nach Seite macht sie dabei von zahlen- oder materialmäßiger Überlegenheit Gebrauch.

Alle Eigenschaften der Kettenrassler liegen übrigens in einer Excel-Tabelle vor und können so beliebig verändert werden. Gleiches gilt für die gescripteten Verhaltensvorgaben. Obwohl ein 3D-Beschleuniger hier nicht den gleichen Geschwindigkeitszuwachs wie bei einem 3D-Shooter bringt, ist er doch empfehlenswert. Mittels Direct3D sind so Auflösungen bis zu 1600 mal 1200 Pixeln möglich, außerdem lassen sich so die 24-Bit-True-Color-Texturen darstellen. Mit einem umfangreichen Menü legen Sie sogar fest, welche Objekte gefiltert werden sollen. Aber auch die auf High-Color heruntergerechnete Darstellung zeigt sich von ihrer hübschen Seite, wie Sie auf den Bildern sehen. Den Glide-Standard unterstützen die Grafiker ebenfalls, doch sie warnen: »Benutzt möglichst eine 12-Megabyte-Voodoo2-Karte. Die 8-MB-Variante hat nur zwei Megabyte Texturenspeicher, und pro Szenario haben wir 16 MB an Texturen.«

Mittels Q-Sound erzeugen die Designer eine dreidimensionale Klangkulisse, die Ihnen hilft, herauszufinden, von wo die Schüsse kommen – die meisten Verluste gehen auf das Konto von Gegnern, die sich versteckt halten. Bis zu 64 Tanks bevölkern die Kampfgebiete, wobei die rund 30 Trefferzonen pro Gefährt ein detailliertes Schadensmodell zulassen.

Vier Krisengebiete

Durch vier Areale werden Sie mit Ihren Mannen gescheucht; die bis zu 40 Quadratkilometer großen Schlachtfelder befinden sich in Italien, Sizilien, Afrika und der Normandie. Alle haben ihre Vor- und Nachteile: »In Afrika waren die Deutschen im Vorteil, denn sie liebten es, ihre Gegner aus großer Entfernung anzugreifen«, stellt Teut fest. Und da eignen sich die weiten Distanzen in der Wüste ganz besonders. In der Normandie dagegen betrug der durchschnittliche Kampfabstand nur 800 Meter, wodurch das Überraschungselement viel deutlicher zum Tragen kommt.

Eine dynamische Kampagne finden Sie hier nicht; die rund 80 Missionen sind vorgegeben. In den sechs Kampagnen müssen Sie jedoch nicht jeden Einsatz erfolgreich absolvieren. »Bei uns kommt es hauptsächlich auf das Überleben an«, versichert Teut. »Ihr müßt nicht unbedingt gewinnen, doch vielleicht wird dann der nächste Einsatz schwerer, und ihr erhaltet nicht soviel Nachschub.« Für die Missions-CD haben sich die Hattinger viel vorgenommen. »Vielleicht den Rußlandfeldzug«, meint Markus. Teut ergänzt: »Wir haben noch keine Fliegerangriffe in Panzer Elite. Wir hätten natürlich eine Art Artillerieschlag daraus machen können, aber das wollten wir nicht. Wenn, dann machen wir das richtig, mit vernünftiger Flugabwehr«. Wir rechnen jedenfalls für das Frühjahr mit einer Testversion, in der dann herauskommen wird, ob Wings Simulations alle Versprechen halten kann. **(mash)**



In Teuts Büro versammelte sich das komplette Wings-Team zum Gruppenfoto.

Panzer Elite

- ▶ Hersteller: Wings Simulations/ Psygnosis
- ▶ Genre: Simulation
- ▶ Termin: 1. Quartal '99
- ▶ Besonderheiten: Sehr exakte Physik; Einbau von Infanterie; extrem genaue Kollisionsabfrage.

Preview: BattleLeague

Shooting Star

Peter Lincroft sorgte einst dafür, daß die Star-Wars-Simulationen von LucasArts flügge wurden. Bei seiner frisch gegründeten Firma Ansible Software wird auf eigenes Risiko programmiert. Mit der SF-Simulation »BattleLeague« soll mehr Tiefgang ins Genre der Raumschiff-Shooter kommen.



Eines der ersten Bilder mit 3Dfx-Grafik: Vorsichtig erforscht der BattleLeague-Gleiter diesen Raum.

Du weißt, daß du in Kalifornien bist, wenn das erste Smalltalk-Thema nach der Wetteranalyse der Erdstoß vom letzten Freitag ist. 4,1 auf der Richterskala um 4:00 Uhr morgens: als kleiner Aufwachrüttler zu unchristlicher Stunde absolut vernehmbar. Vor allem, wenn man in unmittelbarer Nähe der Hayward-Falte residiert, die sich durch die East Bay zieht. Gegenüber von San Francisco und oberhalb von Silicon Valley sitzt hier die Universitätsstadt Berkeley auf wackeligem Grund. Nichts Neues für Peter Lincroft: Seit er an der dortigen University of California Computerwissenschaften studierte, wohnt er in Berkeley – und hat hier folgerichtig die Büros für seine neue Softwarefirma Ansible angemietet.

Peter Lincroft: »Nachdem ich mit der Uni fertig war, wollte ich zunächst für eine große Firma wie Microsoft arbeiten. Aber da war eine kleine, neue Spielefirma, die auf dem Campus nach Mitarbeitern suchte. Ich unterschrieb einen Vertrag. Doch gerade mal vier Wochen, nachdem ich dort angefangen hatte, wurde der Laden schon wieder dichtgemacht. Der Firmeninhaber hatte mir gegenüber deshalb ein schlechtes Gewissen und empfahl mich bei Lucasfilm Games.«

Peter kam diese Referenz gerade recht, denn er war ein großer Fan der Flugsimulationen, die Lucas in den späten 80er Jahren veröffentlichte. Als Jungprogrammierer mußte er erst einmal die PC-Version des Denkspiels »Pipe Dreams« zusammenklopfen, die in Europa unter dem Namen »Pipe Mania« bei Empire erschien. »Den Job habe ich innerhalb von sieben Wochen hinbekommen, was selbst bei einem grafisch schlichten Denkspiel ganz beachtlich war. Ich erhielt daraufhin das Angebot, an einem Rennspiel mitzuarbeiten – später wurde daraus »Car & Driver« für Electronic Arts. Mich interessierten aber Flugsimulationen; ich war von »Their finest Hour: Battle of Britain« fasziniert. An solchen Spielen wollte ich mitarbeiten!«

Von SWOTL zu BattleLeague

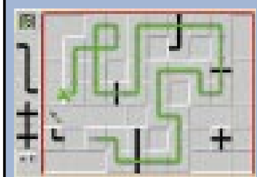
Peter programmierte ein halbes Jahr am Adventure-System SCUMM mit, bis er erfuhr, daß die nächste Lucas-Flugsimulation extern entwickelt werden sollte. Projektleiter Larry Holland hatte Totally Games gegründet, um »Secret Weapons of the Luftwaffe« (SWOTL) zu machen. Da gab es für Peter nur eine Konsequenz: »Ich mußte bei Lucasfilm Games kündigen, um mit Larry an der Flugsimulation arbeiten zu können«. Von 1990 bis 1998 blieb Lincroft Totally Games treu und programmierte in dieser Zeit an Star-Wars-Klassikern wie »X-Wing« und »TIE-Fighter« mit: »Ich war immer der Flugsimulations-3D-Typ.«

Das merkt man auch dem brandneuen Spiel an, das Peter für seine frisch gegründete Firma Ansible Software entwickelt. In »BattleLeague« brausen Raumschiffe durch 3D-Areale, beschießen einander und klauen sich Extras vor der Nase weg – das riecht minimal nach »Descent« oder »Forsaken«. Der erhebliche Unterschied: Lincroft will keinen weiteren Action-Shooter programmieren, sondern eine physikalisch realistischere SF-Flugsimulation. Ist eines der beiden Gleiter-Triebwerke beispielsweise beschädigt, äußert sich das nicht nur in Tempoverlust. Das Vehikel »zieht« dann auch zu einer bestimmten Seite, wenn man Schub gibt. Beim Abfeuern von Lasersalven wird der Rückstoß spürbar sein. Und wenn Sie vor der nächsten Mission eine dicke Kanone dazukaufen, sollte deren Plazierung gut überlegt sein. Die Masse des schweren Geschützes wird sich garantiert auf das Flugverhalten auswirken. »Das ist der Vorteil, wenn man erst mal eine Physik-Engine stehen hat«, erklärt Peter, »solche realistischen Details werden dann automatisch simuliert.«

Bitte aufrüsten

Das richtige Ausrüsten ist fast so spielentscheidend wie die Flugkünste in den Missionen. Der Spieler startet mit einer kargen Mühle, gegen welche die Serienausstattung eines deutschen Kleinwagens geradezu opulent wirkt. Am

Peter Lincrofts Spielographie



Pipe Dreams (1989). Kommt in Europa unter dem Namen Pipe Mania zu Denkspielehren.



SWOTL (1990). Der Traum vom Fliegen erfüllt sich in Larry Hollands »Totally Games«-Team.



X-Wing (1993). Mit Teilen der SWOTL-Engine entsteht die erste Star-Wars-Flugsimulation.

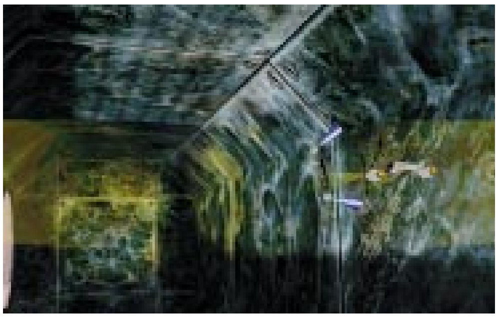


TIE-Fighter (1994). Auf der dunklen Seite der Macht gibt es besonders anspruchsvolle Missionen.



X-Wing vs. TIE-Fighter (1997). Komplexe Multiplayer-Raumschlachten, aber die Solo-Missionen enttäuschen.

Aktuell



Fauch! In der Tunnelsackgasse lauert ein Pirat.

Anfang steht die Wahl der Karosserie. Jedes der drei Basismodelle hat mehr oder weniger Slots für spätere Upgrades. »Wenn ich meinen Gleiter nur leicht mit Radar und Traktorstrahl ausstatte, habe ich einen wendigen Flitzer, der ideal zum Klauen von anderen Upgrades ist – das Gegenstück zum Dieb in einem Rollenspiel. Du kannst dir quasi auch einen Kämpfer bauen; ein mit schweren Kanonen zugepacktes, dick gepanzertes Schiff, das aber weniger beweglich ist.« Besagte Traktorstrahler, die herumfliegenden Kleinkram an Bord des eigenen Gleiters ziehen, kann man in BattleLeague gut gebrauchen. In den Schlachten werden kostbare Einzelteile von getroffenen Gegnern abgesprengt. Die Beute zieht man bis zum Missionsende im Schlepptau hinter seinem Schiff her, wo sie freilich wieder dem Zugriff anderer Spieler ausgesetzt sind.

Das Mops- und Baller-Spielprinzip klingt nicht umsonst nach einer spaßigen Idee für knackige Multiplayer-Schlachten. Peter Lincroft ist ein großer Fan von Online-Turnieren. Der noch zu bestimmende Publisher des Spiels wird hoffentlich für einen ordentlichen Server sorgen. Dann könnten bis zu 16 Spieler gleichzeitig in gewaltige Raumschiffschlachten ziehen. Mit den Upgrades ließe sich munter Online-Handel treiben, der in Auktionen mündet. »Beim ganzen Design von BattleLeague habe ich den Multiplayer-Modus im Hinterkopf«, meint Peter.



Eine provisorische Grafik des Aufrüst-Menüs, in dem Sie neue Einzelteile installieren.

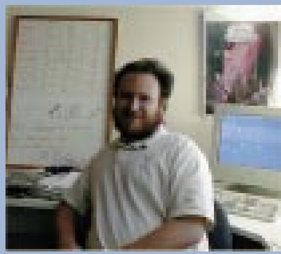
Auktion für Extrawaffen

Der Spieler muß sich in der rauhen Welt der Gleiter-Kampfpiloten beweisen, wo er als Rookie in der untersten Liga startet. Vier oder fünf Divisionen mit je acht Arenen sind geplant, in denen um Ausrüstung, Geld und das nackte Überleben geflogen wird. Vier prinzipielle Missionsstrukturen sind vorgesehen: eine Art Deathmatch mit Ballern pur, Rennen und zwei »Capture the Flag«-Varianten.

Die bisherigen Grafiken haben noch gehobenen Dummy-Charakter. Peter programmierte bislang so ziemlich alles in Handarbeit. Das liegt vor allem an der finanziellen Situation: Erst wenn ein Publisher gefunden ist, der Geld in die Entwicklung steckt, können weitere Programmierer und Grafiker angeheuert werden. In der jetzigen Phase des Projekts kommt es dem Ansible-Boß vor allem auf die Technologie an, und die kann sich durchaus sehen lassen. BattleLeague wird Direct3D im allgemeinen und 3Dfx / Glide im besonderen unterstützen. **(Heinrich Lenhardt/md)**

Unabhängigkeitserklärung

Programmierer auf der Flucht: Mit Peter Lincroft hat sich ein weiterer erfahrener Spielemacher selbständig gemacht. Im Ansible-Büro in Berkeley, quasi um die Ecke von der Uni, sprachen wir mit Peter über Risiken und Nebenwirkungen der Unabhängigkeit.



Hier programmiert der Chef: Peter Lincroft von Ansible Software

PC PLAYER: Warum hast du den Schritt in die Selbständigkeit gewagt?

PETER LINCROFT: Nach sechs Jahren mit Star-Wars-Spielen wird man der Sache ein wenig müde. Außerdem wird alles, was bei Totally Games entsteht, in den Augen der Öffentlichkeit als Larry-Holland-Produkt gesehen. Ich halte es für sinnvoll, kurzfristig auf einige Einnahmen zu verzichten, wenn dafür langfristig meine persönliche Arbeit mehr anerkannt wird. Wenn du keine Risiken auf dich nimmst, kommst du nirgends hin im Leben.

PC PLAYER: Wie sieht der Alltag in einer neu gegründeten Spielefirma aus?

PETER LINCROFT: Ansible Software ist momentan ein Zwei-Mann-Betrieb: Ich konzentriere mich auf die Programmierung der Engine, meine Mitarbeiterin Bernie Baguio kümmert sich als Business Manager ums Tagesgeschäft. Sobald wir einen Vertrag mit einem Publisher haben, heuern wir natürlich mehr Leute an, die voll an BattleLeague mitarbeiten.

PC PLAYER: Wieso gibt es derzeit diese Schwemme an Programmierern, die eigene Unternehmen gründen?

PETER LINCROFT: Die Spiele-Publisher werden immer riesiger. Dummerweise arbeiten kreative Leute wie Designer oder Programmierer in der Regel ungern in großen Unternehmen – und kleine Spiele-Publisher gibt es nicht mehr. Also macht man sich selbständig, um seine kreative Freiheit zu bewahren. Durch die vielen offenen Stellen in der Spiele-Industrie fühlen sich viele Existenzgründer zudem halbwegs abgesichert. Wenn die Sache mit der eigenen Firma nicht klappt, fällt es relativ leicht, zur Not wieder einen festen Job zu bekommen.

PC PLAYER: Wie anstrengend gestaltet sich die Suche nach einem Publisher, der Geld beibringen und dein Spiel veröffentlichen soll?

> »Wenn du keine Risiken auf dich nimmst, kommst du nirgends hin im Leben«

PETER LINCROFT: Man hat natürlich ein paar Bekannte in der Branche, mit denen man telefoniert. Das Verhandeln mit interessierten Firmen nimmt aber soviel Zeit in Anspruch, daß ich jetzt einen Agenten damit beauftragt habe. Ich bin optimistisch, daß wir einen guten Publisher für BattleLeague finden. Der Erfolg der Spiele von Totally Games und LucasArts, an denen ich gearbeitet habe, spricht eigentlich für sich. Das ist noch ein Vorteil, wenn man einen Agenten anheuert: Der kann mich viel besser anpreisen. Wenn ich selber erzählen würde, wie wahnsinnig toll meine Spiele sind, würde ich wie ein unbescheidener Idiot dastehen.

BattleLeague – Facts

- Hersteller: Ansible Software
- Genre: SF-Simulation
- Termin: 4. Quartal '99
- Besonderheiten: Physikalisch ausgefeilte Raumschiffschlachten; Tuning- und Upgrade-Vielfalt; Online-Turniere mit bis zu 16 Spielern gleichzeitig.

Preview: Skout

Neue Shooter braucht das Land



Ein ehrgeiziges Team deutscher Programmierer sägt am Thron des übermächtigen »Engine-Produzenten« id Software. Schon der erste Blick hinter die Kulissen von »Skout« zeigt, daß der Machtwechsel keine Utopie bleiben muß.



Durch manche Abschnitte müssen Sie sich ohne die Hilfe der Kampfdrohne schießen.



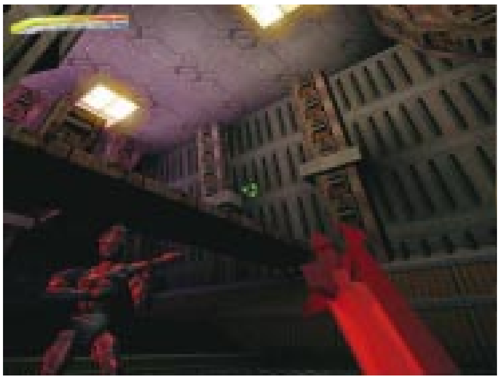
Ausgerechnet aus Deutschland, der Heimatbasis von BPjS und Indizierungen, soll der Shooter kommen, der Tim Sweeny (»Unreal«) und John Carmack (»Indiziert 2«) in die Schranken verweist? Doch das selbstgefällige Kichern dürfte allen Zweiflern beim Anblick des bereits Erreichten in der Kehle stecken bleiben. Mit »Skout« steht Soft Enterprises (»Project Paradise«) vielleicht vor dem Durchbruch.

Wo die Konkurrenz gern mit millionenschweren Hypes arbeitet, um das angeblich beste Spiel aller Zeiten zu schaffen, setzen die Deutschen lieber auf Qualität. Das fängt bei der selbstkonstruierten Engine an, welche neben den Standardkomponenten (bunte Beleuchtung, Lensflare-Effekte, Spiegel und so weiter) etliche bisher noch nicht dagewesene Schmankerl aufweist. So sind alle Gegner in einzelne Kollisionsbereiche aufgeteilt, die man nicht mit den aus Unreal bekannten Trefferzonen verwechseln darf: Anstelle eines groben rechteckigen Blocks markieren diverse »Kugeln« die einzelnen Gliedmaßen, respektive den Torso der Gegner. Damit soll verhindert werden, daß der Opponent auch dann schmerzerfüllt aufschreit, wenn der Spieler eigentlich einen luftigen Bereich zwischen beiden Beinen oder zwischen Ober- und Brustarm getroffen hat. Unterschiedliche Animationen für die einzelnen Körpersektionen ergeben sich damit fast von selbst. Weiterhin wird es beweglichen Nebel geben, der für äußerst nette Effekte gut sein könnte. Wabern zuerst in einem Raum undurchdringliche Schwaden, sorgt das Betätigen der Belüftung umgehend für eine Verbesserung von Wetterlage und Sichtverhältnissen.

Auch in Sachen Gameplay hat Soft Enterprises etliche neue Ideen auf Lager. Dem Spieler steht etwa eine gigantische Kampfdrohne, die er über Tastaturbefehle lenkt, zur Seite. Wehe dem, der diesem Koloß zum Opfer fällt. Da das hilfreiche Untier aber nicht jeden Gang betreten kann und außerdem wasserscheu ist, ergeben sich automatisch taktische Komponenten. Kommt nämlich der Prophet nicht zum Berg, muß der Berg zum Propheten kommen, will sagen: Feindliche Truppen dürfen nach Belieben in den Hinterhalt der wartenden Drohne gelockt werden. Neben dem Standardequipment für den menschlichen Kombatanten liegen auch für den computergesteuerten Helfer einige Waffen in den 21 stimmungsvollen Leveln herum. Diese klaubt die Drohne selbst auf oder läßt sie, wenn ein direkter Zugang wegen ihrer Größe nicht möglich ist, vom Spieler herbeischaffen und montieren. Im Inneren der Kampfmaschine befindet sich ferner ein Teleporter, der dazu dient, die in manchen Abschnitten herumlungernden Geiseln zurück in die Heimat zu schicken. Die Aufzählung weiterer Features und Waffen würde locker das Münchner Telefonbuch füllen und kann daher hier nur ausschnittweise erfolgen. Vorhanden sind: Sniperguns, Granaten, Spieler-Holographien, Energieschildwaffen (welche ganze Gänge blockieren), realistisch zerbrechendes Glas (nicht vorberechnet), oder auch ein Handicap-Modus für Multiplayer-Spiele. Alles in allem dürfte nach Soft Enterprises Erstlingswerk das Label »Made in Germany« in Zukunft auch bei 3D-Shootern als Zeichen für höchste Qualität stehen.

Übrigens ist das Entwicklerteam noch immer auf der Suche nach fähigen Programmierern und Leveldesignern. Melden Sie sich unter der E-Mail-Adresse: info@soft-enterprises.co. **(vs)**





Was Sie hier sehen, sind erst 50 Prozent des endgültigen Spiels.



Waffen wie diese Strahlenkanone erzeugen schicke, farbige Lichteffekte.

Skout – Facts

- **Hersteller:** Soft Enterprises
- **Genre:** 3D-Action
- **Termin:** 1. Quartal '99
- **Besonderheiten:** Eigenständige Engine; Unterteilung der Gegner in verschiedene Kollisionsbereiche; taktisches Element durch »Drohne«; beweglicher Nebel; nicht vorberechnete Bruchstellen in Glasstrukturen.

Preview: Interstate '82

Zurück in die Zukunft

Groove Champion und Taurus sind wieder unterwegs, um böse Buben dingfest zu machen. Wir warfen einen Blick auf die erste spielbare Presseversion von »Interstate '82«.



Jetzt sitzen wir in der Klemme: Zwei raketenschießende Geländewagen mit gewalttätigen Fahrern hängen an uns wie Kletten.

Sechs Jahre nach Antonio Malochios Ende wird der Frieden in den USA abermals durch eine Bande marodierender und militanter Autofahrer mit schwerbewaffneten Wagen und ohne ADAC-Mitgliedschaft bedroht. Scheinbar sind sie jedoch besser organisiert als vermutet, denn ihre Basis befindet sich in der streng geheimen Area 49 in der Wüste Nevadas. Und was hat der amerikanische Präsident damit zu tun?

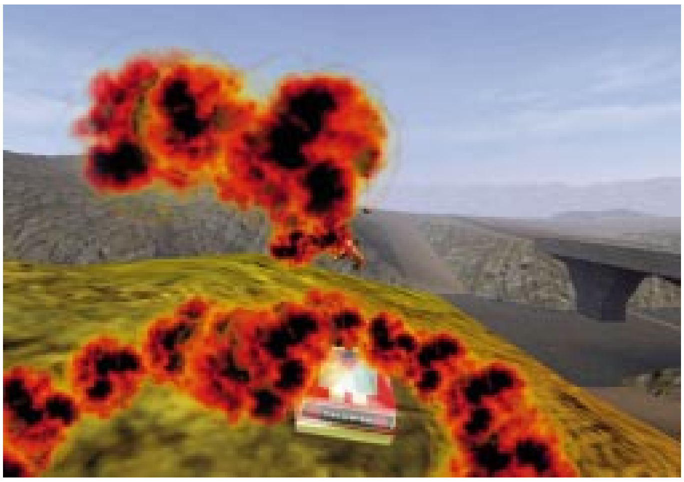
Die fantastischen Vier

Im Auftrag von Frieden und Glückseligkeit sind unsere Freunde Taurus und Groove Champion unterwegs, die vorher lange Jahre getrennte Wege gingen, sich nun aber wieder zusammentun. Unterstützt werden sie von dem Mechaniker Skeeter und Grooves Tochter Skye. Die ist ganz nach dem Vater geraten und spielt deswegen gern mit Waffen und Autos, bevorzugt in Kombination. Folglich freut sie sich auch besonders über die vielen Fahrzeuge in diesem Spiel, vom Feuerstuhl über die Motorspritze (die nicht nur mit Wasser spritzt) bis hin zu niedlichen, exorbitant teuren und ebenso schnellen Sportwagen. Anders als beim Vorgänger haben Sie nun größenmäßig definierte Bereiche im Auto, in welche die Ausrüstung hineinpassen muß. Somit werden physikalische Unmöglichkeiten wie der dicke Geschützturm auf dem Hardtop des Cabrios vermieden. Ansonsten benutzen die Grafiker reale Vorbilder für ihre Kreationen aus Sportwagen und Panzer und geben ihnen wie bei »Interstate '76« Kunstnamen. So versteckt sich etwa hinter dem Pontomac nichts anderes als ein Pontiac. Neben dicken amerikanischen Schlitten stehen aber auch schicke italienische Flitzer in der Tiefgarage.

Passend zu den Achtzigern stopft man inzwischen andere Waffen in sein Auto als Anno 1976, daher stehen außer Maschingewehren und -kanonen auch Säurewerfer im Arsenal, ebenso Mörser und Laserstrahler. Eines der umstrittensten Projekte war damals die Strategic Defense Initiative, kurz SDI, das den Amerikanern erlauben sollte, feindliche Atomraketen noch im Flug mit den im All postierten Laserkanonen abzuschießen. Das Vorhaben scheiterte bekanntlich – aber nicht in der Interstate-Parallelwelt: Hier heißt das System LARS (Light Amplifying Reflection Satellite), womit aus dem Orbit Bodenziele beschossen werden können. Jede Menge defensive Maßnahmen lassen sich ebenfalls ergreifen, denn gegen Radar- oder IR-gesteuerte Lenkraketen gibt es Täuschkörper, ansonsten helfen Rauchgeneratoren oder Schutzschilder gegen ätzende Angriffe.



Selbst im Orbit lauern unangenehme Zeitgenossen und nehmen unsere Helden mit LARS (Light Amplifying Reflecting Satellite) unter Feuer.



Die Explosionen werden nun mit sich ringförmig ausbreitenden, fett qualmenden Wolken verziert.

Über Stock und Stein

Ein Problem bei Interstate '76 war dessen Kürze. Die Missionen gerieten zwar sehr schwierig, aber nach 17 erfolgreich erledigten Aufträgen hatte der Trip dann auch ein Ende. Hier warten nun über 30 Einsätze auf das automobile Quartett, und das in rund 20 verschiedenen Landschaften. Dazu gehören die Wüsten Nevadas, ein gigantisches Autobahnkreuz im Zion Nationalpark, Utah, oder die Innenstadt von Las Vegas (wo es dann an-



Las Vegas sehen und sterben: In der amerikanischen Glücksspiel-Metropole werden Ortskundige so manche Zockerhöhle wiedererkennen.

stelle von Caesar's den Nero's Palace gibt). Dort finden Sie alles, was Stadtzentren so beliebt macht: Einkaufsstraßen, Wolkenkratzer und Parkhäuser, in denen Sie hierglücklicherweise nichts bezahlen müssen.




Eine Menge schicker Wägelchen wartet im Fuhrpark, zum Beispiel dieses Trans-Am-Imitat (oben) und ein Gefährt, das verdächtig einem Lamborghini Countach ähnelt (unten).

Der große Hardware-Hunger, ebenfalls ein Problem des Vorgängers, wird gebremst, ohne schmerzliche Grafikverluste hinnehmen zu müssen. Bis »Nitro Riders« basierte der Grafik-Code auf der seit 1995 benutzten Engine von »MechWarrior 2«. Seit damals bewies Activision durch Patches für nahezu jeden Grafikbeschleuniger, für wie wichtig die kalifornische Firma 3D-Karten hält. So ist es nur konsequent, daß die komplett neu entwickelte Optik ausschließlich auf 3D-Beschleunigern zum Einsatz kommen wird. Durch eine etwas geringere Polygonanzahl pro Objekt ermöglichen die Programmierer nun eine weitaus detailliertere Landschaftsdarstellung, die vielen flachen Ebenen aus I'76 mußten Hügeln und Bodenwellen weichen. Außerdem steigt dadurch die Anzahl an Vehikeln ganz enorm, so daß Kämpfe von Dutzenden Fahrzeugen möglich sind – nicht zuletzt interessant für Mehrspieler-Gefechte. Die hier benutzte »Darkside«-Engine kommt übrigens auch bei »Heavy Gear 2« zum Einsatz – schauen Sie sich doch einmal die Demo dazu auf der Cover-CD der PC Player Plus an.

(mash)

Interstate '82 – Facts

- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** Action
- **Termin:** 1. Quartal '99
- **Besonderheiten:** Bis an die Zähne bewaffnete Sport- und andere Wagen; coole Hauptdarsteller; hoher Kultfaktor.

Preview: Outcast

UNRASIERT UND FERN DER HEIMAT

Künstliche Intelligenz und Lara Croft müssen keine unvereinbaren Gegensätze sein: Infogrames' neuester Streich »Outcast« will das Genre der Action-Adventures durch clevere Figuren und schmucke Grafik neu beleben – und das ganz ohne 3D-Karte.



Das hat gesessen! Outcasts Grafik wird samt und sonders ohne 3D-Karte auskommen.

Bevor Sie jetzt weiterblättern und denken: »Infogrames, Frankreich, das sind doch bloß Spiele mit doller Grafik, aber nix dahinter« – gemach! Erstens wird »Outcast«, das neueste Action-Adventure aus dem Haus mit dem Gürteltier, in Belgien programmiert, zum anderen arbeitet das Entwicklerteam Appeal an sehr komplexen Routinen, die den Personen im Spiel fast schon menschliche Handlungszüge beibringen sollen.



Cutter hält ein kleines Pläuschchen mit dem Besitzer einer Schmiede.

Die Hintergrundgeschichte haben Sie hingegen so oder ähnlich sicher schon einmal gehört: Im Jahr 2007 schlägt ein Experiment, das ein Tor zu der Parallelwelt Adelpha öffnen soll, spektakulär fehl. Zwar sendet eine dorthin geschickte Sonde munter seltsame Bilder, doch nach knapp 20 Minuten erscheint ein Lebewesen, das offensichtlich keine versteckten Kameras mag – die Übertragung bricht unvermittelt ab. Es kommt noch schlimmer: Aus dem mechanischen Späher entsteht eine Art Mini-Schwarzes-Loch, das Erde und Parallelwelt zu verschlingen droht.

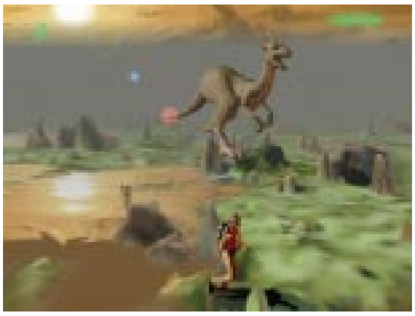
Die Pflicht ...

Um einige Milliarden Menschen vor dem sicheren Tod zu retten, werden drei Wissenschaftler und ein ehemaliger Navy-Seal nach Adelpha entsandt, damit sie die Sonde aufspüren und deaktivieren. Klar, daß Sie keinen Forscher kontrollieren, sondern den Ex-Soldaten Cutter Slade, laut Pressemitteilung ein »Liebhaber klassischer Musik und dem Wodka nicht abgeneigt.« Prost! Während der Outcast-Präsentation durchstreifte Cutter die Landstriche von Adelpha jedoch vorerst ohne Begleitung. Wie in einem Action-Adventure üblich kann er springen, klettern, kriechen und schwimmen oder – wie langweilig – ganz normal umherlaufen. Mit Hilfe sogenannter Portale wechselt Slade zwischen einzelnen Regionen wie einem Wald oder einem Sumpf hin und her. Er kann sogar auf einigen Tieren reiten – Abe und sein Elum lassen grüßen.

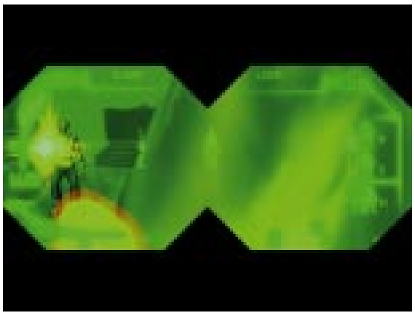
Neben einer Ich-Perspektive wie in »King's Quest: Maske der Ewigkeit« (praktisch bei Kämpfen) kommt auch die bewährte Verfolgerkamera zum Einsatz, bekannt-berüchtigt durch die Dame mit Zopf. Zur Zeit helfen dem wackeren Kämpfer sechs unterschiedliche Waffen – darunter das beliebte Scharfschützengewehr mit Zoomfunktion – in mehreren Ausbaustufen, sich seiner Haut zu erwehren. Kreativität in deren Einsatz ist Trumpf: Wollen Sie beispielsweise einen piranhaverseuchten See überqueren, erinnern Sie sich am besten an die alte Tradition des Dynamitfischens: Nachdem Sie mit einer besonders schweren Wumme herzhaft ins Wasser gezielt haben, treiben die Fische nach einer gewaltigen Explosion mit dem Bauch nach oben im feuchten Naß, das damit gefahrlos durchschwimmbar ist.

... und die Kür

»Erinnert ihr euch an Daggerfall von Bethesda?« will der Infogrames-Mann François Lourdin wissen, der uns eine Alpha-Version von Outcast vorführt. »Tausende von Schauplätzen, Personen ohne Ende, doch trotzdem hakte die Sache an einigen Stellen.« In der Tat: Beschlossen Sie zu früh, die erste Stadt des zähen Rollenspiels zu verlassen, sorgten Scharen von Unholden für das vorzeitige Ableben des Helden. Vor dem Abmarsch hätte er besser eine gewisse Erfahrungsstufe erreichen sollen – doch das verriet das Programm mit keiner Silbe. Ein anderes, noch viel gewichtigeres Problem: Brachten Sie ein paar Dorfbewohner

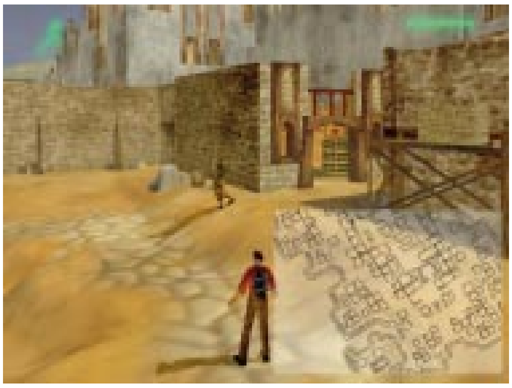


Schluck – diesem Riesen-Dino sollten Sie besser nicht zu nahe treten.



Den Feind im Visier: Mit einem Spezialsichtgerät erspäht Soldat Slate auch versteckte Gegner.

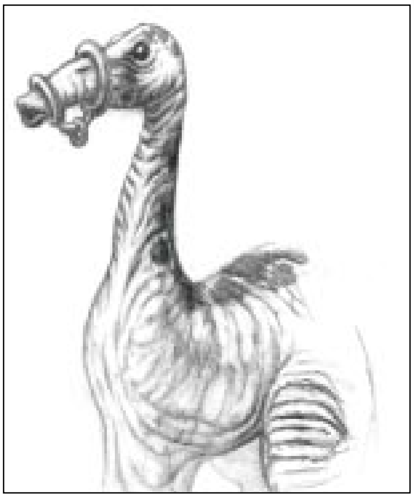
oder gar die Frau eines Königs um die Ecke, wurden Sie nach der unschönen Tat dennoch voll Freude von den wenige Meter daneben stehenden Überlebenden begrüßt. Das wird bei Outcast anders sein: Die Passanten und Handlungsträger sollen alle über eine Eigenintelligenz verfügen, die deutlich über der einer Scheibe Salami liegt.
Zuständig dafür ist die GAIA-Engine, was ausgeschrieben Game Artificial Intelligence with Agents bedeutet. Die künstliche Intelligenz mit Agenten hat wenig mit 007 zu tun – es handelt sich hierbei um ein bekanntes Modell, mit dem menschliches Verhalten anhand von einzelnen Denkschemen nachgebildet werden soll. Ein Beispiel: Udo Hoffmann stimmt ein Lied an. Sein Zimmergenosse Thomas ergreift als Musikfreund schreiend die Flucht. Ein anderer Kollege, der gerade in der Küche steht, sieht das, und da auch er das Denkschema »Angst und Schrecken« besitzt, wird er hinter Thomas herrennen. Manfred hingegen verfügt über das Schema »Neugier« und pirscht sich derweil in Udos Zimmer vor, um herauszufinden, was dort passiert.
In Outcast handeln die Personen ähnlich, »merken« sich sogar ihre Erlebnisse und teilen sie anderen mit. Für Sie als Cutter bedeutet das, daß Sie auf Ihre Reputation bei den Bewohnern Adelphas achten sollten: Erschießen Sie versehentlich einen bedeutsamen Priester bei einer Rettungsaktion, werden die meisten Leute Cutter von nun an meiden oder gar vor ihm fliehen. Neutrale Adelphaner deuten hingegen nur mit dem Finger auf Sie oder tuscheln miteinander, wenn Sie in Reichweite kommen. Auch Gespräche werden von der Einstellung Ihres Gegenübers geprägt: Haben Sie sich einen guten Ruf erarbeitet, erfahren Sie weit mehr interessante Geschichten.



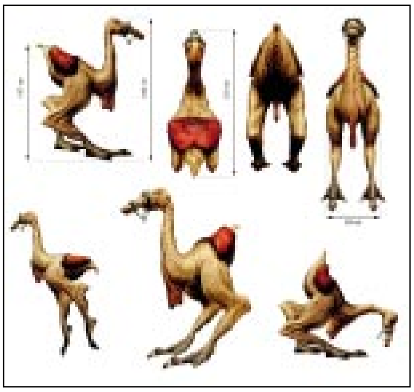
Auf Wunsch blendet sich eine Karte ein, damit Sie sich in großen Städten wie dieser nicht verlaufen.

Für 3D-Karten verboten

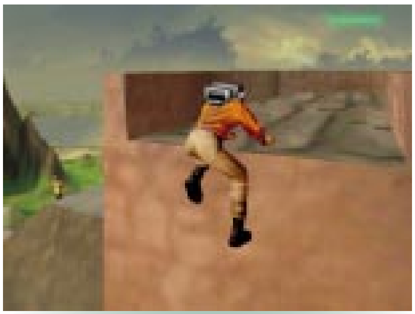
Adelpha erstreckt sich über sechs Kontinente, die mit einer Voxel-Engine dargestellt werden. Berge und Täler erscheinen so sehr weich und natürlich, anders als bei den polygonlastigen »Tomb Raider 3« oder »King's Quest 8«. Die Polygone heben sich die Programmierer für die Charaktere auf: Allein ein kleiner Dinosaurier, der bei unserer Vorführung dem Helden nachstellte, zählt rund 2000 Polygone. »Und das ist nur ein Baby – seine Mutter läuft noch irgendwo hier herum«, meint François. Dunkel wird es in der merkwürdigen Landschaft nie: Eine Doppelsonne und zwei Monde sorgen für durchgängig geöffnete Geschäfte.



Ein Reittier in einem ersten Entwurf ...



... als aufbereitete PC-Vorlage ...





Ein Ex-Navy-Seal überklettert und durchschwimmt ohne Murren selbst die größten Hindernisse.

Erstaunlicherweise haben 3D-Karten bei Outcast Sendepause. In den Augen der Entwickler sehen beschleunigte Spiele zur Zeit einfach zu ähnlich aus. Darüber hinaus spielt Outcast überwiegend im Freien, und dort würde die Zahl der benötigten Polygone rasch nach oben und der Detailreichtum ebenso fix nach unten schnellen. Bis auf einige etwas zackige Körperkanten funktioniert Appeals Grafik-Engine erstaunlich gut, inklusive einiger heftiger Explosionseffekte. »Wir arbeiten zur Zeit daran, die Kantenglättung zu optimieren«, versichert uns François. »Bis April sollte dieses Problem behoben sein.« Wir warten gespannt. (ra)



... und schließlich im fertigen Spiel.

Outcast – Facts

- **Hersteller:** Infogrames
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** April '99
- **Besonderheiten:** Geschmeidige Präsentation ohne jegliche 3D-Beschleunigung; intelligent agierende Bevölkerung der Spielwelt; große Außenareale und sehr detaillierte Monster.

Preview: Civilization – Call to Power

Zivilisiert spielen



Unter Wasser können Sie ebenfalls gigantische Städte bauen, außerdem steckt dieser Raum voller Bodenschätze.

Einer der wenigen All-time-Classics ist »Civilization«, sowohl als Brett- wie als Computerspiel. Auch Activision will ein Stück vom Kuchen abhaben, welcher den Fans globaler Strategie voraussichtlich im nächsten Frühjahr serviert wird.

Call to Power ruft mächtige Erwartungen hervor – schließlich gilt Sid Meiers »Civilization 2« von Microprose als eines der besten Spiele aller Zeiten. Projektleiterin Cecilia Barajas ist jedoch trotz der Tatsache, daß ihr Programmierteam Neuland betritt, absolut zuversichtlich, dem schweren Erbe gerecht zu werden

Schöne neue Welt

Im Gegensatz zu Civ 2 führen Sie hier Ihr Volk bis ins dritte Jahrtausend nach Christi Geburt. Letztendliches Spielziel ist das Entsenden einer Boje in ein Wurmloch, wo diese Alien-DNA sammelt, um daraus Außerirdische zu klonen. Bis dahin fließt jedoch noch viel Wasser den Rhein hinunter. In der Nähe eines solchen Gewässers sollten Sie auch Ihre Siedlungen errichten, genauso anzuraten wäre auch, Wälder zur Holzgewinnung und andere Bodenschätze wie Gold in der Nähe zu haben. Durch das Einrichten von Warteschlangen bei der Produktion müssen Sie sich nicht um jede einzelne Einheit kümmern, sondern lassen eine Stadt einen beliebigen Mix von Siedlern, Kämpfern, Karawanen und vielem mehr erzeugen. Außerdem poppen Meldungen nicht sofort auf und müssen weggeklickt werden, statt dessen erscheint am linken Bildschirmrand ein Icon. Dieses zeigt erst einmal an, um was für eine Nachricht es sich handelt, dann entscheiden Sie, ob Sie diese sofort oder erst später lesen möchten. Eine weitere wichtige Neuerung ist die »Military Readiness«: Ihre Truppen haben nicht von vornherein ihre volle Stärke. Vielmehr müssen Sie sie erst in den Kriegszustand versetzen, was zwar Geld kostet, aber die Stärke erhöht und einen Überraschungsangriff damit viel sinnvoller macht. Ihr Gegner muß nämlich erst fünf Runden warten, bis er ebenfalls diesen Zustand erreicht hat. Das erhöht auch den Nutzen von Spionen, die herausfinden, wie stark das Militär gerade mit dem Säbel rasselt.

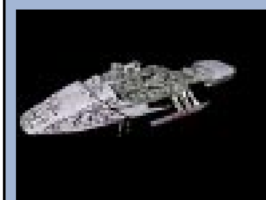
Bevor Sie eine Stadt bauen, können Sie sich nun anzeigen lassen, wieviel Platz sie benötigt, um ihre Einwohner zu versorgen. Außerdem ist der Entwicklungsbaum vom Spiel aus aufrufbar, wodurch Sie sich nichts merken oder ständig die



Aus dem Orbit heraus bombardieren Ihre Kampfschiffe Bodentruppen und Städte. Durch den Dunstschleier wird angezeigt, ob die Weltraum- oder die Bodenebene aktiv ist.

Tiefen der Meere und des Alls

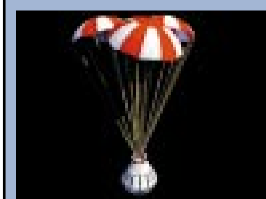
Natürlich brauchen Sie für die neuen Lebensräume Weltraum und Tiefsee passende Einheiten. Sie bauen riesige Kuppeln für Siedlungen unter Wasser und errichten im Orbit Satelliten-Städte.



Der Schlachtkreuzer ist eine formidable Waffe im Weltraum.



An Raumstationen basteln entsprechend ausgerüstete Ingenieure.



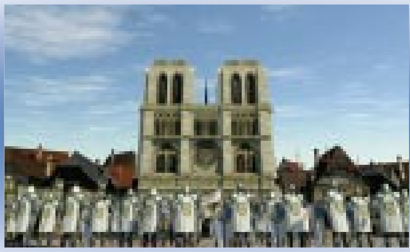
Mit solchen Kapseln gelangen im All hergestellte Güter auf die Erdoberfläche.



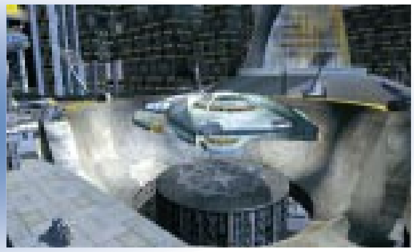
Mit diesem Stealth-U-Boot machen Sie die Weltmeere unsicher.



Sie leiten das Geschick Ihres Volkes von der Antike ...



... durch das Mittelalter ...



... bis in die High-Tech-Zukunft des nächsten Jahrtausends.

Karte mit dem Baum neben der Tastatur liegen haben müssen.
Und zudem brauchen Sie nicht mehr jeden einzelnen Ort anzuklicken, wenn Sie etwa die gesamte Produktionslinie ändern wollen: Sie selektieren einfach in einem Menü diejenigen Siedlungen, die jetzt etwas anderes herstellen sollen. Kleine Verbesserungen dieser Art finden sich in fast allen Bereichen des Spiels.

Unter dem Meer

»Falls eines Tages deine Bevölkerung zu sehr ansteigt, siedelst du einfach auf dem Meeresboden«, sagt Cecilia und spricht damit eine der drastischeren Veränderungen an. Mit fortschreitendem Technologielevel errichten Sie Bauten im Ozean, die durch unterseeische Röhrenbahnen miteinander verbunden sind. Dort befinden sich zudem jede Menge Ressourcen. Dazu gibt es richtige Unterwasser-Einheiten wie U-Boote, die auch in einer Stealth-Ausführung orderbar sind. Falls die anderen Mitspieler nicht ebenfalls Tauchboote haben, bleiben sie unsichtbar unter der Meeresoberfläche verborgen.
Verfügen Sie über das nötige Kleingeld, läßt sich sogar der Weltraum erschließen. Dort bauen Sie Städte und Fabrikationsanlagen. Außerdem haben Raumschiffe einen entscheidenden Vorteil: Sie sind nicht in ihrer Reichweite pro Runde begrenzt, sondern können immer dahin ziehen, wo Sie sie haben wollen. Und im krassen Gegensatz zum althergebrachten Sprichwort »Alles Gute kommt von oben« werfen Ihre Bomber aus dem Orbit ihre Fracht auf gegnerische Bodeneinheiten ab, die dann überhaupt nicht wissen, wie ihnen geschieht. Mit derartigem Know-how entscheiden Sie möglicherweise sogar das Spiel noch kurz vor Ende für sich: Hat sich eine andere Zivilisation beispielsweise auf die Wissenschaft eingestellt und kommt deswegen als erste mit einer Wurmloch-Boje, können Sie sie mit der militärischen Überlegenheit im All dort einfach abfangen – und die Alien-DNA ist in Ihren Händen. **(mash)**

Civilization: Call to Power – Facts

- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** Runden-Strategie
- **Termin:** März '99
- **Besonderheiten:** Echtes Unterwasser- und Weltraumszenario; viele Detailverbesserungen gegenüber Civ 2.

Preview: Discworld Noir

Irgendwo in London

Kann man die Skurrilität eines »Scheibenwelt«-Romans von Terry Pratchet noch steigern? Man kann: Vorausgesetzt, Einflüsse der dreißiger Jahre sowie eine ordentliche Prise Lovecraft fließen in die absurde Mixtur.

London ist einfach immer eine Reise wert. Erst wenn man stundenlang mit einem indischen Taxifahrer, der einen für einen Franzosen hält, durch den großstädtischen Verkehr geschlichen ist, weiß man wieder so recht, was deutsche Verkehrsplanung samt Umgehungsstraßen wert ist. Die niedlichen altenglischen Reihenhäuschen waren dafür einfach zu putzig, der weltberühmte englische Tee schmeckte vorzüglich. Und die Spiel-Präsentation, die uns vor Ort dazu gereicht wurde, traf den passenden Ton: außergewöhnlich, abgedreht, aberwitzig.



Das Hauptquartier von Perfect.

Marlowe läßt grüßen

Wenn Terry Pratchet für das Szenario geradesteht, ist aber auch nichts anderes zu erwarten. Der Scheibenwelt-Autor hat bereits an zwei Adventures mitgearbeitet (»Discworld 1 und 2«, beide entstanden unter den Fittichen von Psygnosis), der dritte Teil soll nun der umfangreichste und ungewöhnlichste werden. Er spielt ebenfalls auf der Scheibenwelt, aber in einem anderen Bereich. Vorbild waren die relativ sentimentalen Pratchet-Romane »Wachen, Wachen«, »Hohle Köpfe« und »Helle Barden«.

Hauptfigur ist der Privatdetektiv Lewton, der eine kleine Agentur betreibt. Verängstigte Frauen oder hilflose Buchhalter können sich in Notlagen auf den kostengünstigen und grundehrlichen Mann verlassen. Mord ist sein täglich Brot; dadurch wird sein Interesse von einer geheimnisvollen Serie von Todesfällen, die sich in seiner Stadt ereignen, sofort geweckt. Als echter »Gumshoe« nimmt er Ermittlungen auf, versucht einen Überblick zu gewinnen und vor allem mit Verdächtigen zu sprechen.



In diesem Tempel wird Toleranz großgeschrieben. Die unterschiedlichsten Religionen verehren ihre Götter Seite an Seite.

Mehrere Aspekte des Adventures sind bemerkenswert. Gesteuert wird zwar in bewährter Point-and-click-Manier, Experimente wie bei »Grim Fandango« sind verpönt. Aber völlig unüblich sind die Rätsel, die sich stark an einen Kriminalfilm anlehnen. Aufgaben wie »Öffne die Tür mit dem Schlüssel, der unter der Fußmatte liegt« wird es nicht geben. Lewton ist viel mehr an den psychologischen Motiven der Menschen interessiert, mit denen er sich so unterhält. Sagt Fräulein Sapphire, die dicke Barsängerin, die Wahrheit? Wann war sie an welchem Ort, mit wem unterhält sie freundschaftliche Beziehungen, wen kann sie nicht leiden? Damit der Spieler nicht den Überblick über den Aussagenwust verliert, wird alles Wichtige automatisch in einem dicken Notizbuch aufgezeichnet.

Die Rätsel sind anspruchsvoll. In einem heruntergekommenen Motel hat Lewton eine Leiche entdeckt, die mit einem Seil an die Decke gefesselt ist. Der Mann war schwer verwundet; kurz vor seinem Exitus hat er mit seinem Blut ein Wort an die Wand



Privatschnüffler Lewton erhält unangemeldeten Besuch in seinem Büro.



Das Inventar kann sehr umfangreich werden; ein Detektiv bewahrt auch noch den kleinsten Hinweis auf.

geschrieben. Wirklich ein Wort? Mitnichten, er hing kopfüber von der Decke. Wenn der Spieler den Kopf neigt oder den Monitor umdreht, erkennt er, daß der Sterbende in Wahrheit einen Zahlencode pinselte.

Pratchet meets Lovecraft

Derartige Begebenheiten wollen nicht so recht zum witzigen Flair der bisherigen Discworld-Adventures passen. Aber wie bereits geschrieben: Hintergrundgeschichte ist diesmal die melancholische Schaffensperiode des großen Meisters. Außerdem beschränkten sich die Entwickler nicht auf seinen Ideenpool, sondern ließen sich von allen möglichen Einflüssen inspirieren. Je weiter die Story voranschreitet, desto dämonischer wird sie. Kennen Sie Lovecraft? Dieser schuf ein Epos über die großen Alten, ungeheuer mächtige Wesen, die vor den Menschen die Erde beherrschten und sie eines Tages wieder beherrschen werden. Heidnische Kulte verehren diese Wesen und versuchen, den Tag ihrer Rückkehr zu beschleunigen. Teile dieser Mythologie werden Sie auch bei Discworld Noir finden.

Die Welt von Schnüffler Lewton ist im besten Sinne multikulturell. Ein wichtiger Schmelztiegel ist das Cafe Ankh, welches Rick's Cafe aus dem Film Casablanca nachempfunden wurde. Hier hocken Zauberer einträchtig mit Mitgliedern der Gilde der Archäologen oder Vampire zusammen und diskutieren über Menschenrecht und Gleichberechtigung. Passend zu diesem Ort wurden schicke Hintergrundmelodien in einem gut eingerichteten Tonstudio entwickelt. Die Barsängerin hat ebenso eindrucksvolle Lieder auf der Pfanne wie einer der Vampire mit großem Stimmumfang. **(uh)**

Discworld Noir – Facts

- **Hersteller:** Perfect/GT Interactive
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** April '99
- **Besonderheiten:** Fortsetzung der beliebten Discworld-Adventures im Stil der dreißiger Jahre; Detektivarbeit mit ungewöhnlich vielen Gesprächen; Spieler muß kombinieren können.

Im Gespräch mit dem Projektleiter



Gregg Barnett ist schon seit Ewigkeiten im Geschäft. Seine ersten Gehversuche machte der Australier mit »Way of the Exploding Fist«, bei den ersten beiden Discworld-Teilen war er ebenfalls der Verantwortliche.

PC PLAYER: Discworld Noir wird also ein Detektiv-Adventure? Wie funktioniert das denn?

GREGG BARNETT: Der Spieler bestimmt selber, wie er das Spiel angeht. Wir haben neben dem Haupt-Plot zahlreiche kleine Unteraufgaben eingebaut, die wichtig sind, um die Beweggründe der einzelnen Charaktere zu verstehen. Geht der Spieler nicht darauf ein, wird er manches nicht ganz nachvollziehen können. Wenn er aber instinktiv das Richtige tut, kann er das Spiel trotzdem lösen. Außerdem sind Gespräche von großer Wichtigkeit, insgesamt haben wir 16 000 Zeilen Text eingebaut. Unsere Sprecher wurden bei der gewaltigen Textflut ziemlich blaß um die Nase.

PC PLAYER: Hast du keine Angst vor den gewaltigen Kosten, welche die Entwicklung eines Adventures heutzutage mit sich bringt?

GREGG: Wir haben ja das Glück, mit den beiden Vorläufern Discworld 1 und 2 nette Adventures entwickelt zu haben, die man mag und spielt. Ohne diesen Bekanntheitsgrad wären wir das Risiko wohl sicher nicht eingegangen.

Im Gespräch mit dem »Drehbuchautor«



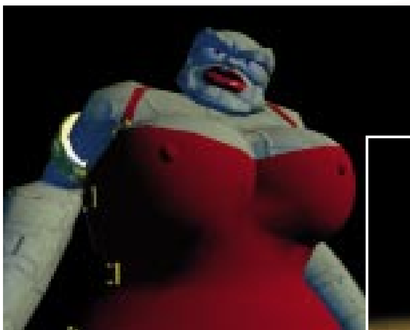
Chris Bateman ist erst seit zwei Jahren in der Branche. Als Erfinder von Kurzgeschichten wurde er von Gregg angeworben, um eine logische und stimmungsvolle Geschichte zu entwickeln und sie mit Terry Pratchet abzustimmen. Ganz nebenbei arbeitet der Hobby-Schriftsteller auch an seinem ersten Roman.

PC PLAYER: Wie bist du deine Arbeit angegangen?

CHRIS BATEMAN: Mehrere Monate habe ich nichts anderes getan, als mir auf Firmenkosten alte Filme mit Humphrey Bogart anzuschauen und die Bücher von Terry Pratchet und Howard P. Lovecraft zu lesen. Ich wollte ein gutes Gefühl für die richtige Mischung bekommen.

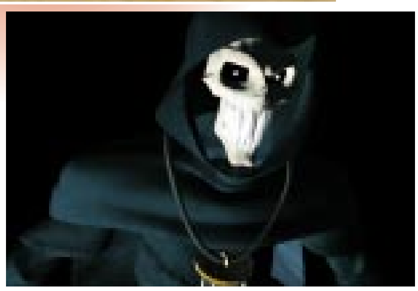
PC PLAYER: Und warum ist das so wichtig?

CHRIS: Ich finde, daß eine gute Geschichte bei Adventures das Allerwichtigste ist. Bei einem Film kann ich das Tempo der Inszenierung selbst bestimmen, bei einem Computerspiel können Spannungslöcher entstehen, wenn der Spieler nicht weiterkommt. Dieser Gefahr gilt es durch ein raffiniertes Szenario mit vielen Sub-Plots zu begegnen. Wenn der Spieler von der Geschichte so gefangen ist, daß er nur noch über der Lösung des Falles brütet anstatt sich zu langweilen, dann habe ich mein Ziel erreicht.









Lewton trifft im Verlauf seiner Ermittlungen auf die verschiedensten Figuren. Monströse Barsängerinnen, ältere Herren im Rohlstuhl, elegante Einbrecher oder der für Terry Pratchet unvermeidliche Gevatter Tod; alle können befragt und ihre Aussagen im Notizbuch von Lewton festgehalten werden.

Preview: Seven Kingdoms 2 – The Frythan Wars

Sieben auf einen Streich

Einer der originelleren Newcomer im Bereich der Echtzeit-Strategie war 1997 »Seven Kingdoms« von Interactive Magic. Der Nachfolger verspricht, ebenso ungewöhnlich zu werden.



Eine schicke Burg ist eine lohnende Immobilie. Denken Sie daran, daß derartige Gebäude auch geschützt werden müssen.

Unter den sieben Königen in genauso vielen Reichen hatte es die Menschheit zwar nicht leicht, war aber immerhin vor einer der gefährlichsten Bedrohungen, den reptilienartigen Frythanern, sicher. Doch nun hat sich die Situation geändert: Das Intelligenzniveau der Frythaner ist gestiegen. Zwar reicht es noch lange nicht, um großartige wissenschaftliche Erkenntnisse zu erringen, doch sie bauen eigene Zivilisationen auf. Und das ist der Moment, in dem sie beginnen, über die Menschen herzufallen, sie zu bekämpfen und zu versklaven.

Sieben Mächte

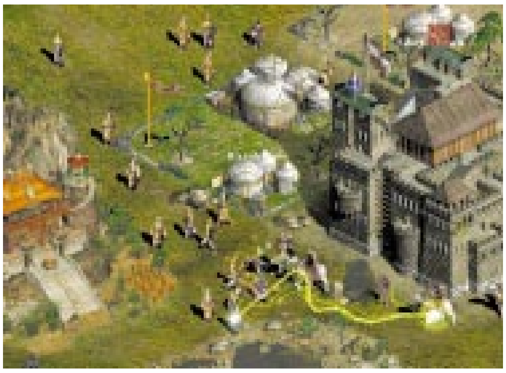
Je nach Szenario haben Sie es entweder (maximal) mit sechs Reichen der Menschen und einem der Frythaner zu tun, oder die Echsen bilden zwei glücklicherweise verfeindete Parteien, die gegen fünf menschliche Imperien streiten. Neben der Nutzung der üblichen militärischen Mittel können Sie mit Ihren Gegnern diplomatischen Kontakt aufnehmen oder ihnen Spione auf den Hals hetzen. Ihr Ziel ist es, zunächst dafür zu sorgen, daß alle fünf frythanischen Könige nach ebenso vielen Kampagnen nicht mehr unter den Lebenden weilen. Danach beginnt der »Ultimative Krieg«, in welchem Sie erfahren, wer der größte Herrscher der Frythaner ist, gegen den Sie dann antreten dürfen.



Die einzelnen Feldzüge verlaufen nicht streng linear, nach dem Absolvieren eines Szenarios werden Ihnen oft mehrere weitere angeboten. Das hängt auch davon ab, wie Sie sich geschlagen haben. Vernichten Sie Ihre Feinde möglichst früh, haben Sie danach den Vorteil, daß der Gegner nicht viel Zeit zum Entwickeln eigener Erfindungen hatte. Allerdings ist dies ein zweischneidiges Schwert, denn Ihre eigene ökonomische und militärische Macht wächst bei längerem Spielen.

Die Missionsziele gestalten sich höchst unterschiedlich: Einmal müssen Sie einfach einen gewissen Reichtum anhäufen, was natürlich nur mit friedlichen Nachbarn zu erreichen ist. Dann sollen Sie möglichst schnell einen geeigneten Nachfolger für den verstorbenen König etablieren. Aber auch militärische Ziele wie das Vernichten bestimmter Bauwerke der Frythaner stehen auf dem Stundenplan, ebenso das Infiltrieren des feindlichen Königreiches, um dort einen Spion zu treffen. Es gibt also keine einheitliche gute Strategie wie das Bauen vieler Einheiten, mit denen man anschließend alles vernichtet, was nicht die eigene Farbe hat. Einige Dinge wie spezielle Gegenstände oder Einheiten dürfen Sie auch in das nächste Szenario übernehmen.

Optisch präsentiert sich The Frythan Wars mit vielen kleinen Animationen und Details, jede der einzelnen ethnischen Gruppen wie Wikinger, Mongoler oder Karthager hat eigene Gebäude. Mehrere unterschiedliche Landschaftstexturen sorgen für Abwechslung. Mit den Auflösungen 800 mal 600 Punkte und 1024 mal 768 Pixel behalten Sie die Übersicht. **(mash)**



Ein wichtiges Mittel bei Schlachten sind magische Waffen wie dieser Blitz.



Hier hausen also die bösen Frythaner.

Seven Kingdoms 2 – Facts

- **Hersteller:** Interactive Magic
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** 1. Quartal '99
- **Besonderes:** Ausbalancierte Kombination aus Aufbaustrategie und Kämpfen; Szenarienbaum; zeitkritische Elemente.

Preview: Darkstone

Drachenwittchen und die sieben Kristalle

Das teuflisch gute »Diablo« zog die weltweite Abenteurer-Gemeinde sofort in den Bann. Nicht nur sie: Auch bei Delphine versucht man gerade einen ähnlichen Spagat zwischen Rollenspiel und Action-Adventure.

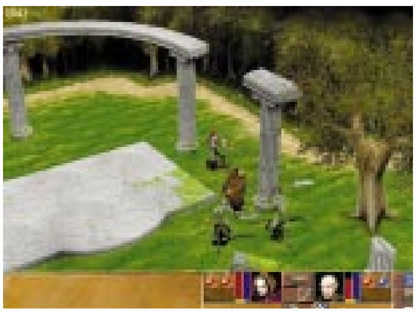


Da diese netten Herren unserem schwachen Helden an den Kragen wollen, ist der Teleportations-Zauber angesagt.

Seit seiner Gründung im Jahre 1976 geht es mit dem französischen Hersteller steil nach oben; mittlerweile unterteilt sich das Unternehmen in zehn unterschiedliche Sparten. Neben Aufnahmestudios und einer Modelagentur gehört dazu auch die Spieleschmiede Delphine Software International (DSI). Nach vielfach ausgezeichneten Titeln wie »Flashback« (1992), »Fade to Black« (1995) oder »Moto Racer« (1997) und »Moto Racer 2« (1998) peilt man mit dem »Darkstone«-Projekt (früherer Arbeitstitel: »Dragon Blade«) nun direkt die Diablo-Fangemeinde an.

Kristalle und Drachen

Da Drachen seit Menschengedenken das chaotische Böse verkörpern, mimt auch in Darkstone eine Riesenechse namens Draak den gemeingefährlichen Widersacher, der die Welt von jeglicher Menschlichkeit befreien möchte. Dazu verwendet er neben einer Horde von 86 unterschiedlichen Monstern auch einen Monolithen, welcher die Fähigkeit besitzt, Lebewesen in Stein zu verwandeln.



Schöne Gebäude und Meisterwerke der Baukunst schmücken die Landschaften außerhalb der Dungeons.



Fortuna sei Dank erschufen vor Urzeiten mächtige Magier sieben Kristalle, die zusammengesetzt unvorstellbare Kräfte entfalten würden.

Sie schlüpfen in die Rolle zweier Helden und stapfen durch düstere Dungeons, um Draak endgültig den Garaus zu machen. Dafür wählen Sie erst aus den vier verfügbaren Charakteren (Ritter, Dieb, Magier und Priester) zwei aus. Anschließend beginnen Sie in einer kleinen Stadt, welche wie beim großen Vorbild über einen Schmied, einen Heiler, eine Hexe und sogar einen Wirt verfügt. Haben Sie alle wichtigen Einkäufe getätigt, geht es in die freie Wildbahn, welche zunächst von einem dunklen Schleier überzogen wird. Nur bereits besuchte Gegenden sind auch auf der Automap sichtbar und können durch Einschalten eines »Autopiloten« bequem wiedergefunden werden. Die Fauna der bewaldeten Umwelt wird vor allem durch Monster wie Hornissen oder Skelette beherrscht, aber auch der eine oder andere friedliche Bewohner steht für ein Schwätzchen bereit. Des öfteren ziehen Sie dann mit einem Auftrag (zum Beispiel das Beschaffen eines Steinkreuzes) von dannen. Die Aufgaben lassen sich meist nur in den nahegelegenen Dungeons lösen, welche sich in verschiedene Ebenen und Schwierigkeitsgrade unterteilen. Steigen Sie in einen solchen Kerker hinab, sticht sofort die frappierende Ähnlichkeit mit Blizzards Teufelswerk ins Auge: Magische Schriftrollen und Zauberbücher lagern auf steinernen Säulen, Kisten und Truhen verbergen Goldhäufchen, und sogar die altbekannten Rags sind mit von der Partie. Durch die schönen Fallen, die Hebelkonstruktionen und die teilweise nötige Aufteilung der Party hebt sich DSI dann doch wieder leicht vom Vorbild ab.



Unser Ritter prügelt sich gerade mit einer kleinen Heerschar von Skeletten und hat deshalb kein Auge für die reizvollen Lichteffekte.

Attribute und Sandwürmer

Die Besonderheiten von Darkstone sind unübersehbar: hübsche Direct3D-Grafik und eine völlig stufenlos dreh- und zoombare Kamera. Die Steuerung erfolgt per Maus und ist leicht zugänglich. Durch einen kurzen Klick wechseln Sie den Charakter, werfen einen Blick auf Ihre bis zu 32 Zaubersprüche oder attackieren ein Monster. Letzteres ist auch wichtig, um Charakterattribute wie Stärke, Gewandtheit oder Magie zu trainieren, damit man auch gegen größere Kreaturen wie etwa den riesigen Sandwürmern eine Chance hat. **(ps)**

DARKSTONE – FACTS

- **Hersteller:** Delphine/Electronic Arts
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 2. Quartal 99
- **Besonderheiten:** Großräumiges Freiluft-Areal; dreh- und zoombare Kamera; schöne Direct3D-Grafik.

KURZ NOTIERT

➔ SSI und Entwickler Frog City werkeln derzeit am Strategietitel Imperialismus 2, der voraussichtlich im März erscheinen wird.

➔ Yamaha senkt die Preise: Die Soundkarte WaveForce WF192XG kostet nun 120 Mark, das Modell WF192D aus der gleichen Reihe ist für 170 Mark erhältlich.

➔ Activision gab bekannt, daß sich der Release von Heavy Gear 2 und Fighter Squadron auf den Januar verschiebt.

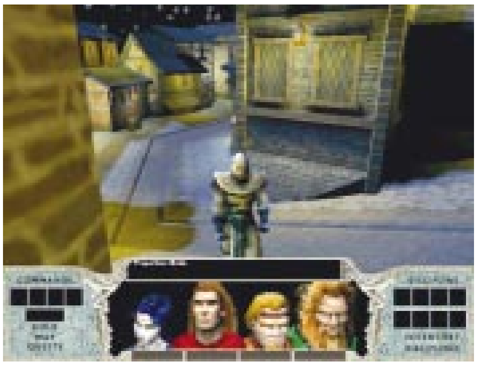
➔ Ein Missions-Editor für den MS Combat Flight Simulator steht bei Microsoft zum Download bereit, er benötigt jedoch »Excel 97«.

Interview *mit einem Vampir*

Publisher Activision erwarb die Rechte an **Vampire** von White Wolf, der nach Advanced Dungeons & Dragons beliebtesten Rollenspielreihe. Entwickler Nihilistic arbeitet nun an einer PC-Umsetzung der RPG-Vorlage, die zeitgemäß in einer dreidimensionalen Umgebung angesiedelt sein wird. In dem düsteren Szenario spielen Sie einen Vampir wider Willen, der nicht nur seine Artgenossen, sondern auch die eigene Natur bekämpft. Dabei durchleben Sie Zeitepochen vom dunklen Mittelalter bis in die Moderne. **(mash)**

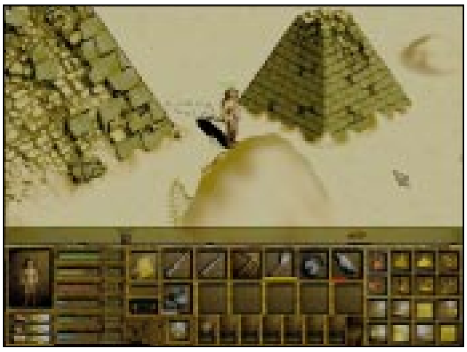
Vampire – Facts

▶ Hersteller:	Nihilistic Software/ Activision
▶ Genre:	Rollenspiel
▶ Termin:	3. Quartal '99



Unser Held findet sich in einer düsteren Umgebung wieder. (Vampire)

Brennend heißer Wüstensand



Brütende Hitze bringt Ihre Spielfigur ordentlich ins Schwitzen. (Dark Secrets of Africa)

Durch trostlose Wüsten, vorbei an giftigen Pflanzen und bedrohlichem Ungeziefer schlagen Sie sich im Adventure **Dark Secrets of Africa**. Dabei begleiten Sie einen Charakter, der über 5000 Animationsstufen verfügt, durch die isometrisch dargestellten Landstriche. Nebenbei lassen sich bis zu sechs weitere Personen in Ihre Gruppe einberufen, die entsprechend den Missions-Anforderungen angepaßt wird. Ihre Recken weisen Rollenspiel-ähnliche Eigenschaften auf, zum Beispiel Moral, Ausdauer und Lebenspunkte - im weiteren Spielverlauf steigen dabei die Erfahrungspunkte und -werte. Konversationen mit Eingeborenen stehen genauso auf der Tagesordnung wie der tägliche Kampf ums Überleben; wer in die Weiten der Wüste stapft, der sollte vorsichtshalber genügend Proviant fürs Inventar einplanen. Die Darstellung kann stufenweise bis zur Gigant-Auflösung von 1600 mal 1200 hochgeschraubt werden, was natürlich nur moderne Grafikkarten und Monitore zulassen. **(jr/mash)**

Dark Secrets of Africa – Facts

▶ Hersteller:	New Generation Software
▶ Genre:	Adventure
▶ Termin:	1. Quartal '99

Von Helden und Unholden

Seit mittlerweile drei Jahren werkelt Infogrames an einem Adventure mit dem edlen Namen **Silver**. Als Hintergrund dient ein Fantasy-Szenario, in welchem Sie mit dem Held David auf Rache am hinterhältigen Zauberer Silver aus sind. Bevor es zum finalen Showdown kommt, entdecken Sie 350 Räume, von denen sich 270 durchforsten lassen, der Rest verbleibt für Zwischensequenzen. Insgesamt 19 Programmierer basteln an der Mischung aus Adventure- und Rollenspielelementen. Dabei kommt die Zauberei natürlich nicht zu kurz - insgesamt sind acht verschiedene Magiefähigkeiten, gegliedert in drei Stufen, beschwörbar. Wer nicht freiwillig mit Fäusten in den Kampf zieht, trifft die Wahl zwischen acht Waffen mit unterschiedlicher Reichweite. Dabei steuern Sie Ihre Recken hauptsächlich mit der Maus. **(jr/mash)**

Silver – Facts

▶ Hersteller:	Infogrames
▶ Genre:	Rollenspiel-Adventure
▶ Termin:	Februar '99



Bis zu drei Charaktere gleichzeitig steuern Sie in den Echtzeit-Kämpfen. (Silver)

Abstieg, *die dritte*



In einigen Abschnitten werfen Sie nun auch einen Blick auf die Planetenoberfläche. (Descent 3)

Auch der dritte Teil der erfolgreichen »Descent«-Reihe aus dem Hause Interplay spielt in der Schwerelosigkeit. Sie schweben dabei mit einem Gleiter durch enge Tunnels, die aus der Ich-Perspektive gezeigt werden. Wieder mit von der Partie ist der »Guide Bot«, ein blecherner Gehilfe, der Ihnen tatkräftig zur Seite steht. Grafisch knüpft **Descent 3** an heutige Maßstäbe an – die Spezialeffekte werden wie erwartet spektakulär in Szene gesetzt. Für vollen Spielgenuß in höchster Auflösung wird voraussichtlich ein PentiumII/400 verlangt – als Minimum begnügt sich Descent 3 dennoch mit einem Pentium/200. Verschiedene Mehrspieler-Modi wie »Anarchy« oder »Capture the Flag« stehen zum gepflegten Netzwerkspaß zur Verfügung. **(jr/mash)**

Descent 3 – Facts

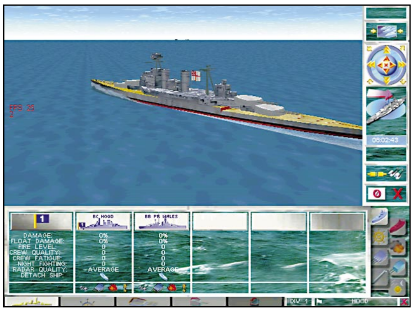
- Hersteller: Outrage Entertainment/ Interplay
- Genre: Actionspiel
- Termin: 1. Quartal '99

Dicke Pötte und fette Kanonen

Strategie- und Simulationsspezialist SSI verfrachtet Sie in **Fighting Steel** in den Nordatlantik beziehungsweise nach Guadalcanal auf jeweils die britische und deutsche respektive amerikanische und japanische Seite. Wegen des auf die Jahre von 1939 bis 1942 begrenzten Zeitraums können Sie zwar nicht den kompletten Zweiten Weltkrieg durchspielen, die wichtigsten Seeschlachten werden trotzdem alle als Einzelszenario vorhanden sein. Außerdem bieten die Designer vier miteinander verbundene Kampagnen an, in denen Sie über 90 Schiffstypen zu sehen bekommen, vom mickrigen Zerstörer bis hin zu ausgewachsenen Schlachtschiffen. Die uns gezeigte frühe Alpha-Version bietet schon jetzt ein recht simples, aber trotzdem umfassendes Benutzerinterface. **(mash)**

Fighting Steel – Facts

- Hersteller: SSI
- Genre: Simulation
- Termin: 4. Quartal '99



Alle wichtigen historischen Schiffe wie hier der britische Schlachtkreuzer Hood werden detailliert simuliert. (Fighting Steel)

Aktuell

GEWINNER

Nun stehen die Sieger des »Byzantine«-Wettbewerbs aus der PC Player 11/98 fest.

➔ Eine Woche Istanbul für zwei Personen gewinnt:
Rüdiger Wenk aus Lindau

➔ Je einen Bildband über die Türkei bekommen:
Thomas Vilsmaier aus Marklhofen
Peter Fahrmeier aus Wollishausen
Christoph Eckl aus Wien
Robert Müller aus Duisburg
Peter Bude aus Hirschberg

➔ Jeweils ein Spiel »Byzantine - Tod in Istanbul« von Egmont Interactive erhalten:
Selma Akit aus Poing
Gottfried Derecks aus Mönchengladbach
Werner Eßmann aus Köln
Marcus Fasel aus Bochum
Ralf Godel aus Ditzingen
Pytka Heinrich aus Graben
Sebastian John aus Rothenburg
Werner John aus Rothenburg
Magdalena Kunze aus Kassel
Benjamin Kübler aus Rielassingen
Sascha Kurz aus Gießen
Florian Löhr aus Oldenburg
Martin Meyer aus Unna
Andreas Moschinski aus Lübbecke
Marianne Niepel aus Göppingen
Tobias Pfeifer aus Ubstadt-Weiher
Wolfgang Schröder aus Wedemark
Dr. Helmut Sieber aus Neuzelle
Helmuth Torenz aus Bremen
Tobias Walter aus Eichenbühl

➔ Und über je einen Reiseführer für Istanbul freuen sich:
Dirk Becker aus Friedrichshafen
Reinhold Dzink aus Wettringen
Peter Goldberg aus Obernkirchen
Angelika Gehl aus Norderstedt
Werner Gehl aus Norderstedt
Martin Notz aus Nottwil
Jens Plagemann aus Hamburg
Stefan Roßteuscher aus Fürstenfeldbruck
Alexander Tanyu Müller aus Ihringen
Martin Wolf aus Braunschweig

PC Player und Egmont Interactive gratulieren allen Gewinnern ganz herzlich!

NOCH MEHR GEWINNER

Auch die Sieger des »Ring«-Preisausschreibens aus dem Beileger der PC Player 10/98 wurden ermittelt.

➔ Ein Wochenende in Ljubljana gewinnt:
Rupert Herz aus Nürnberg

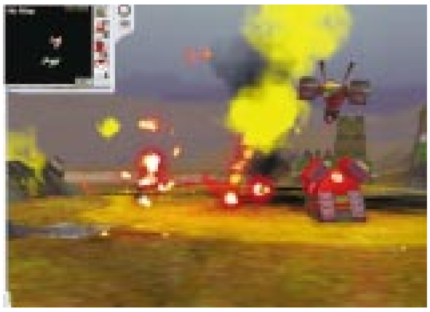
➔ Der Ring des Nibelungen in einer Aufnahme der Wiener Philharmoniker bekommt:
Moritz Flothmann aus Bad Homburg

➔ Je eine Ring-Tetralogie in der Interpretation von Herbert von Karajan erhalten:
Angela Brockhaus aus Mannheim
Mick Hoffmann aus Braunfels
Stephan Reichwallner aus Nürnberg

➔ Jeweils ein Spiel »Der Ring des Nibelungen« von Cryo Interactive geht an:
Monika Froesewitte aus Damendorf
Martina Hees aus Hamburg
Tae-Won Kang aus Göttingen
Daniel Kopfnagel aus Bautzen
Martin Meyer aus Unna
Martin Neubauer aus Blankenburg
Michael Rödel aus Oschatz
Gerhard Schmidt aus Düsseldorf
Michael Stock aus Lage
Marcus Trübendörfer aus Weinsberg

Herzlichen Glückwunsch von PC Player und Cryo !

Aufstand der Maschinen



Ein heißes Echtzeit-Gefecht. (Machines)



Die Einheiten lassen sich direkt steuern. (Machines)

Auf der Suche nach neuem Siedlungsraum schickte die Menschheit einst Maschinen aus, die entdeckte Welten kolonisieren und auf die Ankunft der Siedler vorbereiten sollten. Die Jahrhunderte vergingen, doch niemand kümmerte sich mehr um die eingerichteten Außenposten. Inzwischen verselbständigten sich die Maschinen und entwickelten sich deutlich weiter. Gemäß ihrem Programm trafen die unterschiedlichen Kolonisierungsroboter irgendwann aufeinander und begannen damit, sich zu bekriegen. Auf dieser Geschichte basiert das ungewöhnliche Echtzeit-Strategiespiel **Machines**, bei dem der Spieler eine Roboterarmee anführt. Die Schlachten finden in 3D-Umgebungen statt, und als Clou kann sich der Feldherr selbst ans Steuer einer der Kampfmaschinen setzten.In Forschungsanlagen werden neue Technologien und Waffen entwickelt, Sabotage und Spionage gehören genauso zum Handwerkszeug wie 25 Waffentypen. Zu den Standardwaffen gehören Flammenwerfer und Plasmageschütze, während Orbitalkanonen und nukleare Sprengsätze für besondere Situationen reserviert werden sollten. Der Kampagnen-Modus verfügt über etwa 30 Missionen, während bis zu vier Spieler im Netzwerk oder Internet gegeneinander antreten können. Dazu sorgen Wettereffekte, unterschiedliche Landschaften und Tag- und Nacht-Wechsel für Abwechslung. **(tw)**

Machines – Facts

▶ Hersteller:	Acclaim
▶ Genre:	Echtzeit-Strategie
▶ Termin:	1. Quartal '99



Zwischen den Produktionsanlagen suchen die Einheiten nach Gegnern. (Machines)

Tourenwagen, der zweite Versuch



Der Audi A4 steht neben 14 weiteren Wagen zur Verfügung. (TOCA 2)

Zum vor allem auf der PlayStation erfolgreichen »TOCA« von Codemasters kommt Anfang nächsten Jahres der Nachfolger **TOCA 2** in die Geschäfte. Wieder fahren Sie mit Tourenwagen über rasante Strecken, etwa dem Audi A4, Volvo S40, Peugeot 406 oder Ford Mondeo. Fünf Geheimautos wie der AC Superblower

TOCA 2 – Facts

- Hersteller: Codemasters
- Genre: Rennspiel
- Termin: 1. Quartal '99



Manchmal geht es auch auf dem Seitenstreifen weiter. (TOCA 2)

oder Jaguar XJ 220 warten auf Sie, ebenso neun Bonusstrecken. Zu Beginn müssen Sie sich allerdings noch mit zehn Fahrzeugen und acht Kursen zufriedengeben. Dafür dürfen Sie am Setup Ihres Gefährts herumspielen und beispielsweise die Getriebeübersetzung oder den Federweg der Stoßdämpfer einstellen. **(mash)**

Survivaltrip

Was tun Sie, wenn Sie in einer komplett von der Außenwelt abgeriegelten Biosphäre festsitzen? In **Biosys** passiert Ihnen genau dies, und Sie müssen sich befreien. Vorher jedoch sollten Sie die Kontrolleinrichtungen suchen und sich mit ihnen vertraut machen. Von dort aus lassen sich sämtliche Parameter des Habitats regeln - doch Vorsicht, jede unbedachte Änderung kann das komplette Ökosystem zusammenbrechen lassen. Dann sterben zuerst die Tiere, danach die Pflanzen und schlußendlich Sie. Alle Einflüsse werden korrekt wiedergegeben, was das Spiel zu einer Mischung aus Adventure und Simulation macht. **(mash)**

Biosys – Facts

- Hersteller: Jumpstart Solutions/Take 2
- Genre: Adventure-Simulation-Mix
- Termin: 1. Quartal '99



Hier geht es nicht weiter: Der Weg wurde überflutet. (Biosys)

Blaue Scheibe

Die Blues ist der erste Titel einer neuen Multimedia-Reihe, die sich mit den extraterrestrischen Völkern aus dem »Perry Rhodan«-Universum beschäftigt. Für den Inhalt zeichnet PR-Autor und LKS-(Leserkontaktseiten)-Onkel Arndt Ellmer verantwortlich. So erfahren Sie hier alles, was es über die tellerköpfigen Blues zu wissen gibt, von deren Raumfahrt über ihre Historie bis hin zur Fortpflanzung. Viele Punkte werden durch Sprachausgabe oder Videosequenzen aufgepeppt, allerdings begrüßt Sie ein Blue zu Anfang mit verdächtig tiefer Stimme - Fans wissen, daß Blues sehr hohe, zirpige Stimmen bis hin zum Ultraschallbereich haben. Ansonsten erhalten Sie ein ziemlich informatives Nachschlagewerk auf CD, das Leser, die nicht eh schon alles wissen, interessieren dürfte. **(mash)**



Vom Hauptmenü aus können Sie viele verschiedene Unterpunkte anwählen. (Die Blues)

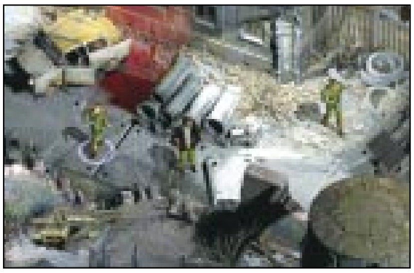
Die Blues – Facts

- Hersteller: Megasystems
- Genre: Nachschlagewerk
- Preis: 50 Mark

Erben *des Fluchs*

Anfang des nächsten Jahrtausends hat die Osterweiterung der NATO längst stattgefunden. Während das russische Militär **Gorky 17** eine seiner Geheimstädte einäschert, übernehmen NATO-Truppen einen verlassenen Sowjet-Stützpunkt in Polen. Dort entdecken sie einen Laborkomplex. Kurze Zeit später machen schreckliche Monster die Gegend unsicher, und die Medien werden aufmerksam. Sie werden nun zusammen mit zwei weiteren NATO-Angehörigen in das Gebiet geschickt, um die Lage zu klären.

In diesem Horror-SF-Ambiente laufen aus Polygonen bestehende Charaktere durch vorberechnete Hintergründe, deren Kamerawinkel automatisch gewählt wird. Eine Direct3D-kompatible Karte stellt partikelbasierte Explosionen und farbige Lichteffekte dar. Die Story wird mittels Render-Zwischensequenzen fortgeführt. **(mash)**



Was spielt sich in der ehemaligen Geheimstadt ab? (Gorky 17)

Gorky 17 – Facts

- Hersteller: Topware Interactive
- Genre: RPG-Adventure-Mix
- Termin: April '99

Aktuell

Der Revoluzzer



EA-Sports' neues Rennspiel ist unübersehbar Action-orientiert. (NASCAR Revolution)

Aus dem Hause EA-Sports bricht das actiongeladene **NASCAR Revolution** in die bisher fest von Papyrus besetzte Nascar-Domäne ein. Typisch für Electronic Arts: Sämtliche bekannten NASCAR-Rennfahrer sowie bis ins Detail nachempfundene Rennstrecken samt deren näheren Umgebung sind vertreten. Die Fahrzeuge setzen sich aus bis zu 2000 Polygonen zusammen, eine bis dato unerreichte Zahl. Auch die Künstliche Intelligenz der Mitstreiter, die sich Ihrem individuellen Fahrverhalten anpassen sollen, wurde nicht außer acht gelassen. So kann es durchaus sein, daß Sie nach aggressivem Drängeln von einem wütenden Fahrer in die Leitplanken gedrückt werden. Insgesamt präsentiert sich Nascar Revolution im typischen EA-Sports-Stil: Menüvielfalt, hübsche Videoausschnitte, eine Mehrspieler-Option und hitzköpfige Kommentatoren runden den positiven ersten Eindruck ab. **(jr/mash)**

NASCAR Revolution – Facts	
▶ Hersteller:	EA Sports
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	1. Quartal '99



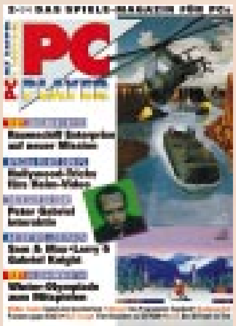
Für das Wirtschaftswachstum müssen viele verschiedene Gebäude errichtet werden. (Land der Hoffnung)

Das herrschaftliche Quartett

In der Rolle eines Königssohns oder als einer von dessen drei Widersachern führen Sie in **Land der Hoffnung** Ihr Reich zu Wohlstand, Macht, Reichtum und so weiter. Dazu müssen Sie 40 Szenarien absolvieren, in denen etwa eine bestimmte Bevölkerungsdichte, ein gewisses Maß an Expansion oder das Erobern des gegnerischen Landes auf der Tagesordnung stehen. Wichtig ist dabei eine gute Zusammenarbeit mit Ihrem Wirtschaftsberater, aber auch Religion, Militär und Diplomatie stellen nützliche Instrumente zum Erreichen der Ziele bereit. Das Programm wird von den gleichen Designern entwickelt, die schon »Holiday Island« produziert haben. **(mash)**

Land der Hoffnung – Facts	
▶ Hersteller:	innonics
▶ Genre:	Aufbaustrategie
▶ Termin:	1. Quartal '99

Die PC Player Gruft



Es stand in PC Player 2/94 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

Titelthema

Sequels, Serien, neu abgemischte Versionen bewährter Altspiele – schon vor fünf Jahren ging die Softwareindustrie gern auf Nummer sicher. Auf dem Cover von PC Player startete wieder einmal Novalogics »Comanche«-Helikopter durch. Die dazugehörige Action-Simulation »Comanche over the Edge« machte Spaß, offerierte aber streng genommen nicht allzuviel Neues. In der Serie »Auf der Suche nach Titelthemen mit hohem Wiedererkennungswert« gesellte sich ein Screenshot des offiziellen Winterolympiaden-Spiels dazu. Doch U.S. Golds Sportsimulation zur Pulverschnee-Orgie von Lillehammer war kein spielerischer Hammer.

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:
Civilization für Windows (91 von 100 Punkten)
Comanche over the Edge (86)
Incredible Toons (78)
Star Trek: Judgment Rites (73)
Quest for Glory 4 (59)



Civilization für Windows

Prince Charming

Balzrituale sind in der amerikanischen Gesellschaft mit mehr Spielregeln abgesichert als ein Football-Match. Das Dating-Ritual führt rasch zu hoher Knutsch-Wahrscheinlichkeit oder der Einstellung des zwischenmenschlichen Hormon-Experiments. Der kuriose Dating-Simulator »Man enough« war seiner Zeit voraus: Die simplen Rhetorik-Übungen im Umgang mit digitalen Romantikopfern zielten auf seichte Gelegenheitsspieler ab, deren Anzahl anno 1994 gering war. **(hl)**



Man enough

Star Wars: Behind the Magic

Machtspiele

Für die einen ist es die Lizenz zum Gelddrucken, für andere die beste SF-Serie der Welt: Seit über 20 Jahren begeistert der »Krieg der Sterne« Menschen rund um den Globus. Das Nachschlagewerk »Star Wars: Behind the Magic« will PC-Besitzern die Wartezeit auf den nächsten Kinofilm verkürzen.



Hände hoch, die Kamera läuft: Han Solo macht Faxen auf Endor.

Auch wenn inzwischen Titel wie »Grim Fandango« oder die »Monkey Island«-Reihe große Hits geworden sind – die Spiele aus der »Star Wars«-Familie sorgen immer noch für den Löwenanteil der LucasArts-Einnahmen. Schon verrückt, wenn man bedenkt, daß es eigentlich nur drei Kinofilme waren, auf denen inzwischen ganze Heerscharen von Comics, Büchern, Spielen und weiteren Filmen basieren. Und weil wahrscheinlich selbst »Erfinder« George Lucas nicht mehr alle Details zu seinen Helden und deren Abenteuern im Kopf behalten kann, produzierte seine Firma für ihn und alle anderen das Multimedia-Nachschlagewerk »Star Wars: Behind the Magic«.



Minutiös dürfen Sie alle Szenen der drei bekannten Kinofilme studieren.

Menschen, Tiere, Sensationen

Wissen Sie, wie viele Verstärkerkristalle der Laser des ersten Todessterns besaß? Na? Richtig, acht. Und stimmt es, daß Harrison Ford noch während der Dreharbeiten für »Die Rückkehr der Jedi-Ritter« darum bat, daß Han Solo sterben solle? Oder daß Chewbacca, der am Ende von »Krieg der Sterne« leer ausging, doch noch von Carrie Fisher einen Orden verliehen bekam? Daß Leia und Han Solo drei Kinder namens Anakin, Jacen und Jaina haben? Oder daß im zweiten »Star Wars«-Scriptentwurf ein »Star Killer« im Titel erschien? Wenn Ihre Antwort in allen Fällen »Ja« heißt, dann sind Sie ein echter Star-Wars-Experte. Trotzdem sollten Sie einen Blick auf die beiden CD-ROMs werfen: Acht Unterpunkte warten darauf, genauestens durchstöbert zu werden.

In »Charaktere« erfahren Sie Wissenswertes zu Hauptpersonen, bekannten Nebenfiguren wie Boba Fett und diversen Tieren und Aliens. »Technologie« gibt eine komplette Übersicht aller Waffen, Fahrzeuge und Ausrüstungsgegenstände. Darunter fallen auch Blechkumpane wie der MSE-Mausdroide. »Schauplätze« sind nicht mehr und nicht weniger: die Handlungsorte der Filme. Hinter dem Punkt »Ereignisse« versteckt sich ein Zeitstrahl des Star-Wars-Universums. Ähnliche Aufstellungen existieren auch für die Filmproduktion und »Sekundärliteratur« wie Comics oder Spiele. Stets dabei sind kleine Ton- und Videoschnipsel, Produktionsfotos und Standbilder sowie Zeichnungen und Originalskizzen.

Einstellungssachen

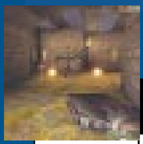
Der erste der geplanten neun Kinofilme wird in diesen Tagen bereits nachbearbeitet und für den Kinostart im nächsten Jahr flottgemacht. Eine »Vorschau auf Episode 1« macht Sie schon jetzt mit einigen Darstellern und Schauplätzen bekannt. Dazu gibt es Kommentare von Lucas und Konsorten. Richtig schick ist »Szene für Szene«: Hier finden Sie die Drehbücher aller erschienenen Filme in der Special Edition, nach Einstellungen geordnet und mit Szenenfotos sowie massenweise interessanten Hintergrundinformationen gespickt. »Hinter den Kulissen« macht dort nahtlos weiter: Hier lernen Sie alles über das Modellieren von Monstern, den Modellbau, das Malen von Hintergründen und vieles andere mehr. »Das Universum« enthält schließlich Fotos von Action-Figuren, Listen aller erschienenen Comics und weitere Wichtigkeiten aus der Sternenkrieger-Welt. Ein Glossar mit einer etwas unglücklichen Suchfunktion, die auf der Suche nach einem Wort jeden einzelnen Begriff abklappert, ist auch noch dabei.

Behind the Magic ist eine umfassende Sammlung von Anekdoten, Fakten, Bildern und Zeichnungen zur Star-Wars-Trilogie. Selbst wenn manche Informationen reichlich selbstverliebt rüberkommen und trotz der nur durchschnittlichen deutschen Übersetzung ist die CD ein Muß für jeden Fan der Serie. Und sollten Sie dies noch nicht sein, raten wir zur Vorsicht: Mit diesem Nachschlagewerk kann das schneller passieren, als Ihnen womöglich lieb ist. (ra)

Star Wars: Behind the Magic

- ▶ **Hersteller:** LucasArts/Funsoft
- ▶ **Preis:** rund 50 Mark
- ▶ **Betriebssystem:** Windows 9x
- ▶ **Macht-Faktor:** 9 von 10

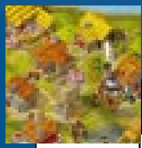
SPIELE-CHARTS



LESER TOP 20 PC Player

Platz		Vormonat	Titel / Hersteller
1		(2)	**Unreal** GT Interactive
2		(5)	**Need for Speed 3** Electronic Arts
3		(4)	**Anno 1602** Sunflowers
4		(1)	**Commandos** Eidos
5		(3)	**Starcraft** Blizzard
6		(21)	**Age of Empires** Microsoft
7		(16)	**Indiziertes Spiel** Activision
8	NEU	(NEU)	**Half-Life** Sierra/Impressions
9		(7)	**Dune 2000** Electronic Arts
10		(15)	**Total Annihilation** GT Interactive
11	NEU	(NEU)	**Caesar 3** Sierra/Impressions
12		(24)	**Battlezone** Activision
13		(11)	**Wing Commander Prophecy** Origin
14		(27)	**Tomb Raider 2** Eidos
15		(8)	**FIFA 98** EA Sports
16		(14)	**NHL 99** EA Sports
17		(9)	**Diablo** Sierra/Impressions
18		(–)	**Jedi Knight** THQ
19	NEU	(NEU)	**Rainbow Six** Red Storm
20	NEU	(NEU)	**N.I.C.E 2** Magic Byte

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum November 1998.



VERKAUFS-CHARTS

Platz		Vormonat	Titel / Hersteller
1	NEU	(NEU)	**Die Siedler 3** Blue Byte
2	NEU	(NEU)	**Tomb Raider 3** Eidos
3		(2)	**Anno 1602** Sunflowers
4	NEU	(NEU)	**Half-Life** Sierra/Impressions
5	NEU	(NEU)	**Caesar 3** Sierra/Impressions
6	NEU	(NEU)	**Railroad Tycoon 2** Take 2
7	NEU	(NEU)	**FIFA 99** EA Sports
8	NEU	(NEU)	**N.I.C.E 2** Magic Byte
9		(1)	**Need for Speed 3** Electronic Arts
10	NEU	(NEU)	**Populous 3** Bullfrog/Electronic Arts
11	NEU	(NEU)	**Combat Flight Simulator** Microsoft
12		(5)	**Anstoss 2 Gold** Ascaron
13		(3)	**F 1 Racing Simulation 2** UBI Soft
14		(9)	**Bundesliga Manager 98** Eidos
15		(4)	**Commandos** Eidos
16		(6)	**Colin McRae Rally** Codemasters
17	NEU	(NEU)	**Rent-A-Hero** Mindscape
18		(18)	**Tomb Raider 2** Eidos
19		(19)	**Mayday** JoWood
20		(20)	**Flight Simulator 98** Microsoft

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. November 1998.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(NEU)	**Barbie Riding Club** Mattel
2	(3)	**Barbie Nail Designer** Mattel
3	(NEU)	**Railroad Tycoon 2** Take 2
4	(-)	**Commandos** Eidos
5	(NEU)	**Combat Flight Simulator** Microsoft
6	(NEU)	**Hot Wheels Stunt Track** Mattel
7	(NEU)	**Tonka Workshop Playset** Hasbro
8	(-)	**Age of Empires** Microsoft
9	(6)	**Rainbow Six** Red Storm
10	(NEU)	**Age of Empires: Rise of Rome** Microsoft

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: November 1998.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(NEU)	**Combat Flight Simulator** Microsoft
2	(NEU)	**AOE: Rise of Rome** Microsoft
3	(NEU)	**Populous 3** Bullfrog
4	(NEU)	**Siedler 3** Blue Byte
5	(NEU)	**The Simpsons: Virtual Springfield** Fox Interactive
6	(1)	**FA Prem. League Football Manager** Electronic Arts
7	(NEU)	**Indiziertes Spiel** Activision
8	(5)	**Titanic** Cyberflix
9	(NEU)	**Grim Fandango** THQ
10	(2)	**Colin McRae Rally** Codemasters

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: November 1998

GEWINNER



Der Preis diesmal von Creative Labs: 1 Soundblaster Live, 1 Cambridge Soundworks CSW 100, 1 Graphics Bluster Banshee

Gewinner:
Peter Buse, Hirschberg
Helmut Igl, Kallmünz
David Wien, Bonn

KARSTADT HERTIE

GAMES TOP 20

Platz	(Vormonat)	Titel	Genre
1	(NEU)	GOLD GAMES 3	Compilation
2	(6)	DUNE 2000	Strategie
3	(2)	ANNO 1602	Simulation
4	(NEU)	RACING SIMULATION	Simulation
5	(NEU)	NEED FOR SPEED III	Simulation
6	(NEU)	ANSTOß 2 GOLD	Sport
7	(1)	COMMANDOS	Strategie
8	(3)	BUNDESLIGA MANAGER 98	Sport
9	(NEU)	COLIN MCRAE RALLEY	Simulation
10	(11)	X-FILES: THE GAME	Action
11	(NEU)	GRAND PRIX LEGEND	Simulation
12	(4)	KNIGHTS AND MERCHANTS	Strategie
13	(NEU)	NHL 99	Sport
14	(5)	DSF FUßBALL MANAGER 98	Simulation
15	(8)	AGE OF EMPIRE	Strategie
16	(7)	AUTOBAHNRASER	Simulation
17	(19)	GRAND THEFT AUTO	Action
18	(NEU)	CREATURES 2	Simulation
19	(NEU)	AIRLINE TYCOON	Strategie
20	(10)	STARCRAFT	Strategie

TOP-NEUHEITEN NOVEMBER

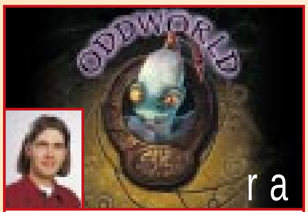
LOW PRICE TOP 20

Platz	(Vormonat)	Titel	Genre
1	(NEU)	FRANKREICH 98	Sport
2	(NEU)	HOLIDAY ISLAND	Simulation
3	(NEU)	DIABLO	Action
4	(2)	TOMB RAIDER DIRECTOR'S CUT	Action
5	(3)	NEED IV SPEED 2	Action
6	(5)	HEXEN 2	Action
7	(6)	DIE SIEDLER	Simulation
8	(NEU)	OUTLAWS	Action
9	(7)	DIE FUGGER	Simulation
10	(NEU)	F1 RACING SIMULATION	Simulation
11	(NEU)	INCUBATION	Action
12	(NEU)	HERRSCHER DER MEERE	Strategie
13	(NEU)	DER INDUSTRIEGIGANT	Strategie
14	(NEU)	SHADOWS OF THE EMPIRE	Strategie
15	(10)	WET	Simulation
16	(8)	PHANTASMAGORIA 1	Action
17	(NEU)	DARK REIGN	Strategie
18	(14)	WARCRAFT 2	Strategie
19	(NEU)	STARWARS MONOPOLY	Strategie
20	(18)	MONKEY ISLAND SPECIAL (1+2)	Strategie

TOP-NEUHEITEN NOVEMBER

- DUNGEON KEEPER GOLD
- PANDEMONIUM 2
- REDLINE RACER
- SUB CULTURE

Roland Austinat



In diesen Tagen fühle ich eine starke Seelenverwandtschaft zum Mudokaner Abe, der ebenfalls schier unbesiegbaren Mächten gegenübersteht: Firma A meckert über eine Wertung, Firma B gehört jetzt zu Firma M, die nebenbei noch mit Firma H fusioniert – wer kann das alles verstehen? Vorweihnachtliche Tage der Besinnung, wo sind sie? Ach ja: Frohes Neues!

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Grim Fandango
- Oddworld: Abe's Exoddus
- Tomb Raider 3

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Seal: Hu manbe in g

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Die Bibel
(Luther-Übersetzung 1984)

Manfred Duy



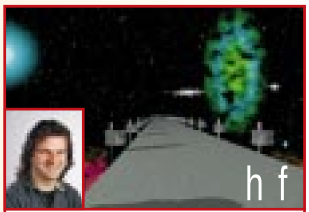
Die Zweckentfremdung des Raumschiffes Orion als Hintergrundbild für meinen Rechenknecht ist nicht ganz zufällig, denn gerüchteweise ließ sich sogar der Star-Trek-Erfinder Gene Roddenberry von der Raumpatrouille inspirieren. Daher ergeht die Alpha-Order an alle Orion-Fans : Sofort mit schlafender Energie zur Web-Site http://www.samhammer.de/users/mhoefler/sc/ düsen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Railroad Tycoon 2
- Populous 3
- NHL 99

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Mano Negra: Amerika Perdida

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Fünf leere Gläser

Henrik Fisch



Wer erkennt dieses Bild? Richtig! Das ist die »Brücke in die Unendlichkeit« aus den Multimedia Leserbriefen in PC Player 9/98, bei denen Arndt Ellmer mitspielt. Das Rendern der Brücke hat mich einen Tag Arbeit gekostet. Das Ergebnis fand ich danach so ansprechend, daß es jetzt meinem Desktop ziert. Vielleicht sollte ich da mal drüberwandern ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Half-Life
- Edison (EWS-Soundeditor)
- Borland C++ Builder 3

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Rodach: Musik für Fische

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Casio VZ-10M
Synthesizer-Handbuch

Udo Hoffmann



An und für sich mach ich mir ja wenig aus Kunst; aber die Werke von Giger sind da eine Ausnahme. Dem Schweizer standen vor dreißig Jahren vermutlich nur zwei Lebenswege offen: als Verrückter in der Klapsmühle zu enden oder seiner Vorstellungskraft am Zeichenbrett freien Lauf zu lassen. Wie gut, daß seine Dienste für Science-Fiction-Filme so oft benötigt wurden.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Fallout 2
- Half-Life
- Powerslide

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Led Zeppelin: IV

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Raymund Chandler:
Die kleine Schwester

Thomas Köglmayr



Für einen alten »Fallout«-Fan wie mich gibt es im Moment natürlich nur das Originalbild der Power-Armor als Win95-Wallpaper. Selbst als absolut anerkannter Gegner leistungsfressender Hintergrundbilder konnte ich mir das 2,5-MByte-Bild nicht verkneifen.
Sobald ich allerdings mit Fallout 2 durch bin, kommt der Standard-Windows-Desktop wieder zu Ehren.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Fallout 2
- Powerslide
- World War 2 Fighters

Zur Zeit in meinem CD-Player:
ACDC: Back in black

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Radiowecker

Martin Schnelle



Während mir mein Windows-Hintergrund (wer's nicht erkannt hat: Es ist das Schlachtschiff »Bismarck«) die Wartezeit auf die Seekriegs-Simulation »Fighting Steel« verkürzt, siniere ich über meinen Neujahrswünschen: *Noch* mehr abnehmen? Mehr Zeit am Computer verbringen? Etwas für den Weltfrieden tun? Wie immer fällt die Wahl der Prioritäten extrem schwer ... (Vorsicht, Ironie!)

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Falcon 4.0
- World War 2 Fighters
- Grim Fandango

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Toyah: The best of

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Alan Dean Foster: Greenthieves

Volker Schütz



Wie man ohne Schwierigkeit erkennen kann, trägt mein Desktop Trauer. Der Abschied von der Player fällt mir schwer, doch gerade wenn es am schönsten ist, soll man aufhören. Den Kollegen wünsche ich das Beste, da ich weiß, daß sie letzteres immer geben. Auch wenn ich selbst nicht mehr daran teilnehme, erfreut es mich zu wissen, daß wenigstens der »kritische Spieletest« nicht ausstirbtt.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Half-Life
- Baldurs Gate
- Fallout 2

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Sisters of Mercy: Vision Thing

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Terry Pratchett: Carpe Jugulum

Thomas Werner



Da ich von meinem Redaktionsfenster aus allenfalls auf die gegenüberliegende Waschbetonwand unseres Gebäudes blicken kann, ersetzt mein Windows-Hintergrund die Aussicht. Derzeit schaue ich, passend zur Jahreszeit, in die weite Winterlandschaft des Gemäldes »Die Jäger im Schnee«. Es ist ein Meisterwerk aus der Hand des flämischen Pinselkünstlers Pieter Bruegel dem Älteren.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Populous 3
- Heretic 2
- Global Domination

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Nico: Classic Years

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Kurt Vonnegut: Schlachthof 5



Thomas Werner

»Best Buy«
aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

- Action:
Half-Life (Sierra)
Test in PC Player 12/98
- Action-Adventure:
Thief - The Dark Project (Eidos)
Test in PC Player 2/99
- Adventure:
Grim Fandango (LucasArts)
Test in PC Player 1/99
- Rennspiel:
Racing Simulation 2 (Ubi Soft)
Test in PC Player 11/98
- Rollenspiel:
Fallout 2 (Interplay)
Test in PC Player 1/99
- Simulation:
F22 Total Air War (DID)
Test in PC Player 11/98
- Sport:
FIFA 99 (EA Sports)
Test in PC Player 1/99
- Strategie (Echtzeit):
Commandos (Eidos)
Test in PC Player 11/98
- Strategie (Runden):
Dynasty General (SSI)
Test in PC Player 11/98
- Weltraumaction:
Wing Commander: Prophecy
Test in PC Player 2/98
- Wirtschaft & Aufbau:
Die Siedler 3 (Blue Byte)
Test in PC Player 1/99

Schmelztiegel



Was bin ich: Adventure, Rollenspiel, Action-Adventure oder 3D-Actionspiel? (King´s Quest 8)

Schon immer existierten Spiele, die sich nicht entscheiden können oder wollen. Sie vereinen Elemente mehrerer Genres miteinander und lassen sich kaum in eine Schublade einordnen. Bis vor kurzem waren diese Titel eher rar, und auch der jeweilige Genremix fiel meist recht bescheiden aus. Zwar gab es seit jeher Abenteuerspiele mit Action-Einlagen wie etwa Quest for Glory oder Weltraumballerorgien mit Handelselementen à la Privateer, doch überwiegend hatten die Gattungsgrenzen bestand. Als dann erstmals hektisch ablaufende Strategiespiele mit reichlich Kampfeffekten vom Schlage Dune 2 auftauchten, schuf man einfach die neue Genre-Bezeichnung »Echtzeit-Strategie«.

Inzwischen stößt man allerdings öfter auf Titel mit überraschenden Ambitionen. Dazu gehören Adventures, die wie 3D-Shooter aussehen sowie Action- und Rollenspiele, die sich als Strategiespiele bezeichnen. Neu ist der Trend, Strategiespiele zu programmieren, die aus der persönlichen Sicht einzelner Einheiten erlebt werden können.

Der aufmerksame Beobachter gewinnt sogar den Eindruck, alles könnte in naher Zukunft zu einem einzigen Genre-Brei zusammenschmelzen. Schließlich fällt es jetzt schon nicht leicht, Programme wie King´s Quest 8, Half-Life, Tomb Raider oder Battlezone nach ihrem Spielprinzip eindeutig voneinander zu trennen. Rollenspiele wie das in Entwicklung befindliche Ultima 9 und Abenteuerspiele bekommen öfter einen 3D-Look verpaßt und verlangen nach geschicktem Umgang mit den Waffen. Gleichzeitig werden Actionspiele wie Half-Life deutlich rätsellastiger. Vielleicht sieht alles ähnlich dreidimensional aus, und der Kritiker ordnet analog zum Filmgeschäft nach ganz anderen Kriterien. Alles, was futuristisch wirkt, würde dann zum SF-Spiel, Heldenepen mit Schwert und Drachen führte man als Fantasy, und selbst der gute alte Krimi könnte aus der Ich-Perspektive erlebt werden. Und wer weiß – irgendwann taucht dann sicher auch der erste Italo-Western im 3D-Look auf, inszeniert von einem Turiner Entwicklerteam.

Ihr Thomas Werner

So werten wir

Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.

Diese Software-Grundlage braucht der Testkandidat.

Auf welche Version beziehen sich unsere Wertungen?

Der Name der Firma, die das getestete Spiel veröffentlicht.

Auflistung der 3D-Standards, die unterstützt werden.

Ist das Programm auch ohne Fremdsprachen-Kenntnisse spielbar?

Wieviel menschliche Spieler können gleichzeitig antreten?

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Marktpreise können nach unten abweichen.

Laut Hersteller das minimale System, welches das getestete Programm benötigt.

Laut unserer Redaktion das minimale System, das Sie haben sollten, damit das Spiel vollen Spaß bringt.

PC Player Spiele-Test

Hersteller:	WEKA-Soft	3D-Karten: 3Dfx, Matrox Mystique
Testversion:	Beta vom Januar '98	Hardware, Minimum: Pentium/90, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Deutsch	Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte, 4 MByte Video-RAM
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)	
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	100	Sound:	30
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	50

Spielspaß: 98

GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so lecker-leicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS

Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie die alljährliche Steuererklärung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um ihn möglichst gut mit dem von anderen Spielen vergleichen zu können. Einen »Gold-Player« vergeben wir ab 85 »Spielspaß«-Punkten, den heiß begehrten »Platin Player« gibt's erst ab einer 90er-Note. Der Feinschliff (»72, 73 oder gar 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam absegnen.

GOLD PLAYER

PLATIN PLAYER

DIE DREI GEBOTE

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten lieber auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.

10 = katastrophal
20 = schlecht
30 = enttäuschend
40 = mäßig
50 = durchschnittlich
60 = ordentlich
70 = gut
80 = sehr gut
90 = genial
100 = perfekt

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

GOLD PLAYER

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

Baldur’s Gate

Rolle vorwärts: Mit »Baldur’s Gate« will Interplay an alte Rollenspiel-Glanztage im AD&D-Universum anknüpfen – klappt das, oder ist die Veranstaltung doch eher ein durchwachsenes Vergnügen à la »Descent to Undermountain«?

Schneller, als wir erwartet hatten, war die Dunkelheit über das Land hereingebrochen. Meine Gefährten und ich pirschten uns um so vorsichtiger durch das Dickicht, das nur vom fahlen Mondlicht erhellt wurde. Da, ein Geräusch direkt vor uns! Khalid, der Krieger, griff reflexartig zu seinem Langschwert, während Jaheira ein »Nicht schon wieder« murmelte. Als Anführer unserer kleinen Gruppe blieb mir nichts anderes übrig, als mich auf Zehenspitzen zur vor uns liegenden Lichtung zu schleichen. Da geschah es: Eine Horde nun laut brüllender Orks brach durch das Unterholz hervor – ein Kampf war unausweichlich ...

Tja, hat sich was mit einem gemütlichen Waldspaziergang: Es wimmelt nur so von Monstern und anderen unfreundlichen Gesellen an der Schwertküste, dem Schauplatz von »Baldur’s Gate«. Das Werk des kanadischen Entwicklerteams Bioware will die Zeiten der guten alten AD&D-Rollenspiele wiederauferstehen lassen (siehe Kasten). Keine leichte Aufgabe: Interplays bisherige Abstecher in Kerker und Drachen-Gefilde waren mit dem veralteten »Descent to Undermountain« und der üblen Würfelei »Dragon Dice« kein Quell klingender Firmenkassen. Doch der neueste Abstecher ins »Forgotten Realms«-Szenario soll alles wiedergutmachen.

Der Weise und sein Waise

Ohne Fleiß kein Preis: Bevor Sie die Schwertküste unsicher machen dürfen, müssen Sie sich in zahlreichen Menüs Ihren Charakter zusammenbasteln. AD&D-gerecht wählen Sie zwischen Männlein und Weiblein, ordnen der Hauptperson ein schmuckes Konterfei zu und bestimmen dessen Rasse wie zum Beispiel Mensch, Gnom oder Elf. Die Wahl der Klasse will gut überlegt sein: So besitzt ein Kämpfer Geschick im Umgang mit unterschiedlichsten Waffengattungen, dafür vermag ein schwächlicher Magier mächtige Zaubersprüche zu rezitieren. Diese Fähigkeiten oder die zu Spielbeginn bekannten Zaubersprüche werden in separaten Menüs genauer zugeordnet. Nun noch die Farbe von Haut,



Plauderstunde: Bei Gesprächen vergrößert sich das Textfenster automatisch und listet die möglichen Antworten auf.



Eigentlich sieht dieses Häuschen recht kuschelig aus ...



... doch im Innern treiben gleich vier Riesenspinnen ihr Unwesen.

Haar und Kleidung festgelegt und einen zünftigen Namen ausgesucht – dann kann es losgehen.

Ihr Abenteuer beginnt in der Stadt Candlekeep: Hier verbrachten Sie die ersten 20 Jahre Ihres Lebens in der Obhut des alten Gorion, denn als angebliches Waisenkind haben Sie Ihre Eltern niemals kennengelernt. Sie wandern dort durch die Straßen, plaudern mit den Einwohnern, erledigen kleine Aufgaben und lernen ganz nebenbei, mit dem Benutzer-Interface umzugehen. Das erinnert im ersten Moment an »Diablo«: Auch dort blicken Sie aus einer isometrischen Ansicht auf das Geschehen, Ausrüstung und Inventar werden ebenfalls an einer Art Papier-Anziehpuppe dargestellt. Über diesen Bildschirm lassen sich sehr einfach die aktuelle Waffe, die Ausrüstung oder andere Inventar-Gegenstände manipulieren.

Mit der Maus steuern Sie den Helden und später seine Mitstreiter: Ein Linksklick auf eine andere Figur eröffnet einen Dialog oder, wenn es sich um einen Gegner handelt, den Kampf



Reich bestückt: Das Inventar unserer Heldin zeigt alle Habseligkeiten und Waffen auf einen Blick.

Bildschirm scrollt nicht etwa von allein weiter, Ihr Marschziel schiebt sich allerdings auf einen Doppelklick hin vom Rand in die Bildmitte.

Zwölf Augen sehen mehr

Die Schwertküste ist ein unsicheres Pflaster – erst recht, seit sämtliche Eisenvorräte zu versiegen drohen. Deswegen nämlich stellen die Schmiede nur noch minderwertige Waffen her, die im Kampf gegen Orks und ähnliches Gesindel einfach auseinanderfallen. Die Herzoge von Baldur's Gate, einer großen Hafenstadt im Norden, verdächtigen das Südreich von Amn, hinter der Sache zu stecken. Sie wollen den Dingen selbst auf den Grund gehen, und nebenbei wäre es ja auch interessant, herauszubekommen, warum Ihnen als unscheinbarem, elternlosen Kind mit einem Mal so viele Leute einen Dolch zwischen die Rippen rammen wollen. Sogar der gute Gorion höchstpersönlich stirbt bei dem Versuch, Sie gegen einen mächtigen Angreifer zu verteidigen.

(siehe Kasten). Einige Gespräche laufen automatisch ab, bei anderen klicken Sie wie in einem Adventure auf die gewünschte Antwort. Dabei hören Sie jeweils nur einen Begrüßungssatz Ihres Gegenübers – schließlich sollen Ihre Augen auch etwas zu tun haben.

Ebenfalls per Mausklick sammeln Sie unterwegs Schätze oder Waffen auf, die Sie natürlich auch in zahlreichen Läden oder Gasthäusern gegen klingende Münze erwerben können. Der

Doch Sie bleiben nicht allein: In bester Rollenspieltradition schließen sich Ihnen bis zu fünf mehr oder minder wagemutige Gesellen an, die Sie bei Ihren Reisen begleiten und Seite an Seite mit Ihnen kämpfen. Neben der kleinen Imoen, einer Die-

Kerker und Drachen für Experten

Die Abkürzung »AD&D« steht für »Advanced Dungeons & Dragons«, eine erweiterte Regelversion des Rollenspielsystems »Dungeons & Dragons«. Anfang der 70er Jahre wurde es von Gary Gygax entwickelt, der als der Vater des Pen-and-paper-Rollenspiels gilt. Unzählige Variationen wie das deutsche »Schwarze Auge« oder das uferlos komplexe »Rolemaster« eiferten dem Vorbild nach, doch dessen Popularität erreichten sie in den seltensten Fällen.

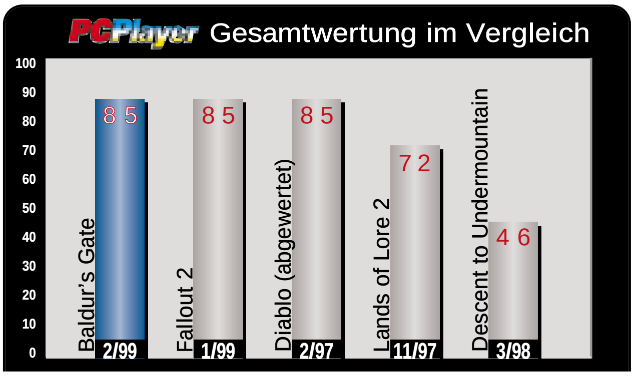


Ein Fall für Sammler: »The Forgotten Realms Archives« (Interplay) enthält zwölf AD&D-Oldies, darunter Perlen wie »Pool of Radiance« und die »Eye of the Beholder«-Serie.

Die Firma TSR (www.tsr.com), von Gygax und einigen Freunden gegründet, veröffentlichte allerhand AD&D-Zubehör und verkaufte 1988 an den Strategiespielexperten SSI erstmals die Rechte für ein Computerspiel. Titel wie »Pool of Radiance« oder »Curse of the Azure Bonds« übernahmen Gygax' System sehr detailtreu und waren Renner auf C64 und Apple II. Eine weitere Serie, die vor allem Kampfsystem und Monster des AD&D-Originals nutzte, war der »Dungeon Master«-Klon »Eye of the Beholder«. In der Ich-Perspektive bewegten Sie sich Schritt für Schritt durch dunkle Gänge und trafen auf alle möglichen Alpträume aus der Hand des Meisters. Nach dem pfiffigen »Dark Sun« (1993) und dem eher durchschnittlichen »Menzoberranzan« Anfang '95 wanderte die AD&D-Lizenz von SSI zu Interplay.



Ruhe sanft: Nur selten verirrt sich eine kurze Render-Sequenz auf den Monitor.



Für einen AD&D-Fan, der auf zünftiges Monstermetzeln und jede Menge Subplots steht, führt im Moment kein Weg an Baldur's Gate vorbei. Das Endzeit-Szenario von Fallout 2 spricht dagegen mit witzigen Dialogen und einer guten Story einen breiteren Kreis an. Aufgrund seines Alters werteten wir das Action-Rollenspiel Diablo um vier Punkte ab – kaum Story, doch viele Kämpfe sorgten hier vor allem mit mehreren Spielern für großes Vergnügen. Mit Grafik-Patch ist Lands of Lore 2 gar nicht mal so übel – hier führen Sie statt einer Party einen Einzelhelden durch die Natur. Schlußlicht Descent to Undermountain nutzt Interplays Descent-Engine, wird aber von zahlreichen Bedienungsmängeln geplagt.

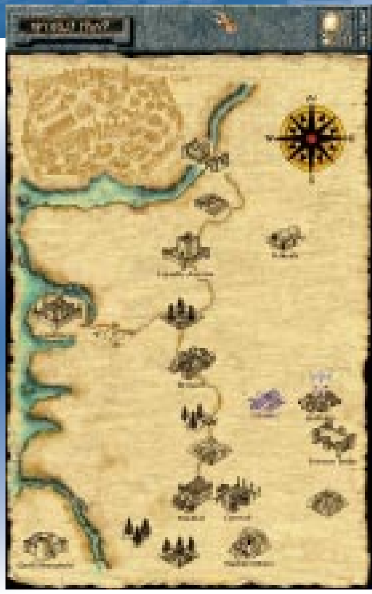
GOLD PLAYER

bin, die Ihnen aus Candlekeep nachgeschlichen ist, treffen Sie unter anderem Xzar und Montaron, einen Necromancer und einen Kämpfer, die zufällig die gleiche Marschroute wie Sie selbst haben. Jaheira und Khalid, zwei Kämpfer, wurden Ihnen sogar noch von Gorion selbst empfohlen.

Ihre Mitstreiter lassen immer wieder ein paar launige Sprüche vom Stapel und können auch getrennt voneinander agieren. In der Praxis ist es jedoch am besten, immer alle artig beisammen zu haben. Wie in einem Echtzeit-Strategietitel dürfen Sie eine beliebige Anzahl von Party-Mitgliedern in diversen Formationen zusammenfassen und in unterschiedliche Richtungen schicken. Dabei ist die Umgebungskarte recht hilfreich: Bereits bereiste Abschnitte sind von Dunkelheit befreit, nur etwaige Personen bleiben unter einem Schlachtennebel verborgen. Sie dürfen ferner auf der Karte einen Punkt anklicken, zu dem sogleich die Kamera springt. Ihre Truppe macht sich nach einem weiteren Klick dorthin auf den Weg. Allerdings läßt sich das Hin- und Hergelaufe nicht verkürzen, weil immer wieder Monster auf Sie lauern. Notizen auf der Karte sind übrigens nicht möglich. Verlassen Sie ein Gebiet, erscheint eine Gesamtkarte der Schwertküste, auf der Sie Ihr nächstes Reiseziel markieren.



Zweierlei Maß(stab): Das Städtchen Nashkel auf der detaillierten Umgebungs- ...



... und unten mittig auf der Übersichtskarte der Schwertküste.



Die Gnoll-Festung wird von wahren Heerscharen dieser unangenehmen Typen bewacht.

Streng nach Vorschrift

Rund 100 Nebenaufträge stecken im Spiel: Teilweise hängen sie lose mit der Rahmenhandlung zusammen, doch normalerweise haben sie nichts damit zu tun. In Ihrem Tagebuch werden solche Missionen wie auch Ihr sonstiges Vorankommen automatisch vermerkt – praktische Sache. Dazu zählen beispielsweise eine Kammerjagd, bei der Sie ein Haus von einer

Metzeln, meucheln, massakrieren – das Kampfsystem

Kämpfe laufen in Baldur's Gate in Echtzeit ab. Sie steuern Ihre Party in den Kampf und geben jedem Mitglied Order, ob und wie es den Feind attackieren soll. Das geht nicht immer ohne Verluste ab, daher bauten die Entwickler als große Hilfe eine in Rollenspielen noch wenig gebräuchliche Option ein: die sogenannten Scripte. Keine Angst, das hat nichts mit Programmierung zu tun – Sie ordnen jedem Charakter ein individuelles Verhalten aus einer Liste von drei bis fünf Optionen zu. Beispielsweise könnte ein Kämpfer den Angreifer bis hinter die sieben Berge verfolgen, oder sich statt dessen immer in Party-Nähe aufhalten. Ein Magier geht im Berserker-Script auch mit den Fäusten auf einen Gegner los, während er sich im Defensiv-Script erst mit einem Spruch schützt und bei einem direkten Angriff das Weite sucht. Nach einigem Herumprobieren (Speichern nicht vergessen!) läßt es sich mit den Scripten ganz gut arbeiten. Allerdings steckt die Technik noch in den Kinderschuhen: So greift ein angriffslustiger Magier auch einen Kobold mit seinen kostbaren Zaubern an, den Ihr Krieger bequem mit einem Schwerthieb niederstreckt.

Für alle AD&D-Puristen gibt es einen quasi-rundenbasierten Modus. Hier gehen Sie bei einem Feindkontakt erst in den Pause-Modus und ordnen dann jedem Ihrer Leute ein Kommando wie Angreifen oder Zurückziehen zu. Anschließend setzen Sie das Spiel fort, warten auf die Ergebnisse der Aktionen, um dann im Pause-Modus den nächsten Schritt zu planen.



Über dieses Script-Fenster legen Sie fest, wie sich ein Charakter im Kampf verhalten soll.



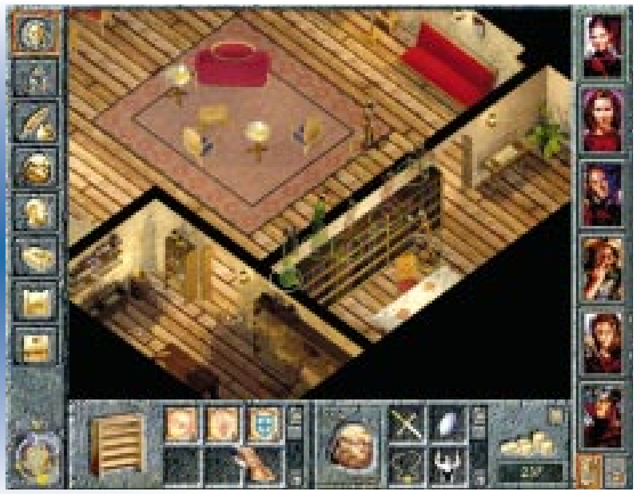
Sauwetter: Alternativ bestimmen Sie im Pause-Modus von Hand die Aktionen jeder einzelnen Person.

GOLD PLAYER



Dunkel war's, der Mond schien helle: Diebin Imoen knackt das Türschloß dieses Hauses ...

Horde Riesenspinnen säubern, oder eine »Greenpeace«-Aktion, in der Sie den Baum einer Dryaden, einer Geistererscheinung, beschützen. Erfolgreich absolvierte Aufgaben bringen der Truppe in der Regel Gold, Erfahrung oder Prestige ein, das sie bitter nötig hat: Der Weg bis in den nächsten Erfahrungslevel ist einige 1000 Punkte entfernt. Doch das liegt am System: Bioware setzte die AD&D-Bibel, das »AD&D Player's Handbook« praktisch ohne Abstriche um, und damit dauert es halt seine Zeit, bis ein Charakter in den nächsten Level aufsteigt. Dafür sollten 26 Klassen, über 60 Monstertypen und mehr als 100 Zaubersprüche auch den größten Fan zufriedenstellen. Gezaubert wird wie gehabt nach einer Mütze voll Schlaf – erst dann sitzt ein Spruch im Gedächtnis des Magiers. Ausreichende Nachtruhe beugt obendrein der Ermüdung vor und heilt je nach Schlafkomfort mehr oder weniger starke Verletzungen.
Die isometrische Grafik zaubert Biowares »Reality Engine« in bis zu 32-Bit-Farbtiefe auf den Monitor. Man erkennt die unterschiedlichen Waffen und Rüstungen, jeder Zauberspruch wird effektvoll in Szene gesetzt, und Tag-Nacht-Wechsel gehen wunderbar ineinander über. Gelegentlich ne-belt, schneit oder regnet es, bei einem kräftigen Guß erhellen Blitze das Geschehen,



... in dem einige herrenlose Zaubersprüche einsam und verlassen herumliegen.



In den Minen von Nashkel treibt sich viel Gesindel herum, das nur auf eine Abreibung wartet.

während dumpfes Donnergrollen im Surround-Sound aus den Boxen rummst. Die ab-wechslungsreichen Landschaften bestehen nicht aus aneinandergesetzten Kacheln: Sie wurden aufwendig gemalt beziehungsweise gerendert .
Wer aufwendige Zwischensequenzen sucht, sucht sie besser woanders: Die Entwickler rühmen sich, auf den insgesamt fünf CDs weniger als zehn Minuten dieser gar nicht mal schlecht gemachten Filmchen untergebracht zu haben – der restliche Platz kommt voll und ganz den aufwendig gerenderten und gezeichneten Umgebungen und Helden zugute. **(ra)**

Gemeinsam sind wir stark – der Mehrspieler-Modus

Treue Gefährten im Kampf sind das Beste, was einem Helden passieren kann. Wenn diese nicht durch zweifelhafte Computerintelligenz, sondern einen menschlichen Freund gesteuert werden, um so besser. So kommt es, daß Sie in Baldur's Gate Ihre sechsköpfige Truppe in lokalen Netzwerken oder über TCP/IP im Internet beliebig auf bis zu fünf Mitstreiter verteilen dürfen. Sie tapern dann gemeinschaftlich die Schwertküste entlang, um die Abenteuer des Solomodus zusammen zu erleben.
Der Spielleiter legt hierbei fest, welche Rechte den einzelnen Komparsen zustehen. Wahlweise kann den Verbündeten das Recht auf freie Meinungsäußerung genommen (nur der Spieler auf dem »Server« darf Dialoge beginnen) oder Ihre im Grundgesetz garantierte Freizügigkeit beschränkt werden (Reisen darf nur ein Spieler initiieren). Andere Einschränkungen sind hingegen Programm-immanent: Sowohl im Kampf-, Dialog-, als auch Einkaufsystem blockiert die Handlung eines Partymitglieds die der anderen. Beginnt zum Beispiel ein Spieler eine Konversation, werden alle anderen ebenfalls zur Teilnahme gezwungen, rüstet jemand seinen Charakter aus, schauen die übrigen zu und müssen warten.

Baldur's Gate

Hersteller: Bioware/Interplay
Testversion: Beta vom November '98
Betriebssystem: Windows 9x
Sprache: Deutsch
Multi-Player: 1-6 Spieler (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: –
Hardware, Minimum: Pentium/120, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Kategorie	Wertung	Kategorie	Wertung
Grafik:	80	Sound:	80
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 85

Meinungen zu Baldur‘s Gate

Roland Austinat ★★★★★

+ Viele Mini-Quests
+ Sehr atmosphärische Grafik mit Tag und Nacht, Wind und Wetter
+ Zahlreiche schwatzhafte NPCs
+ AD&D-Regeln originalgetreu übernommen

- Leicht unausgegorenes Kampfsystem
- Gelegentliche Übersichtsprobleme
- Sehr Kampf-betont

Bislang stand ich vielen Fantasy-Rollenspielen eher ablehnend gegenüber. Das ewige Einerlei aus bösen Monstern, ach so dunklen Kerkern und nur wenig zusammenhaltendem Story-Kitt reizte mich weit weniger als etwa ein zünftiges Adventure oder meinetwegen noch ein spannendes RPG-Szenario wie bei der Fallout-Serie.

Doch seit meinem ersten Blick auf frühe Baldur's-Gate-Versionen stand für mich fest: Das Ding mußt du testen!

Meine hohen Erwartungen wurden allerdings nicht uneingeschränkt erfüllt. Zwar präsentiert die Schwertküste sich in edler 32-Bit-Grafik, dazu erklingen nette Weisen aus dem Lautsprecher, und die vielen Unteraufgaben minimieren etwaige Langeweile. Doch manchmal stolpern die Helden über ihre eigenen Füße und müssen von Hand auf den rechten Weg zurückgebracht werden. Auch das Kampfsystem sorgt für Ungemach: Die an sich innovative Idee, Scripte für Ihre Partymitglieder einsetzen zu können, verkommt ab und an zu purem Rumprobieren mit anschließendem Laden eines alten Spielstands. Andererseits erscheint mir die Runden-Spielweise arg aufgesetzt, selbst wenn ein Tutor zu Beginn verkündet: Wenn Sie die Leertaste nicht benutzen, werden Sie das gesamte Spiel nur sehr schwer meistern können. Hoppla! Das sollte für Planescape Torment (siehe auch PC Player 1/99) noch optimiert werden.

Dennoch: Trotz der metzellastigen AD&D-Regeln ist Baldur's Gate ein Tip für alle AD&D-Veteranen und schlagfreudige Nachwuchshelden.

> „Baldur's Gate ist ein Tip für alle AD&D-Veteranen und schlagfreudige Nachwuchshelden."



Volker Schütz ★★★★★

+ Endlich wieder ein AD&D-Titel
+ Guter Mehrspieler-Modus
+ Feine Präsentation

- Dünne Rahmengeschichte
- Zäher Charakteraufstieg

Kaum ein Rollenspiel hat mich in letzter Zeit so stark vor den Computer gelockt wie Baldur's Gate. Allein schon das AD&D-Regelwerk läßt eine Kaufempfehlung vermuten. Unglaublich schöne Landschaftsgrafiken erhärten diesen Verdacht. Ferner stimmen Steuerung und Kampfsystem, wenn auch bei letzterem die Pause-Funktion gewöhnungsbedürftig erscheint. Tatsächlich trägt sie zur Übersichtlichkeit und zum Erfolg im Gefecht bei. Gerade, wenn die Party mit sechs Kompagnons umherstreift, kommt dies zum Tragen.

Am meisten Spaß hat es mir zwar noch gemacht, wie in alten Zeiten mit dem Hex-Editor in den Spielständen herumzupfuschen, doch wird man die simple entschlüsselbare Speicherroutine von Baldur's Gate den Programmierern wohl kaum gutschreiben dürfen. Dafür ist der komfortable Mehrspieler-Modus mehr als erfreulich, durch den das Ganze noch an Reiz gewinnt. Eine Einschränkung des Lobes liegt in der sehr lieblos zu nennenden Hintergrundgeschichte. Schon wenige Minuten nach Spielbeginn entgleitet die Erzählung in ein Gewirr von Subplots, welche die eigentliche Story unter sich begraben.

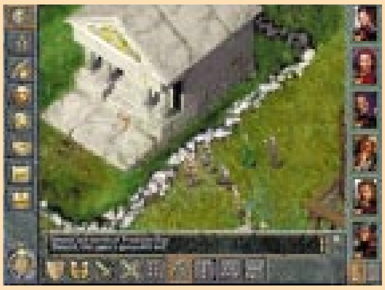
Tödlich ist auch die nur spärliche Vergabe von Erfahrungspunkten. Aber alles in allem bleibt das Resümee: Echte Rollenspieler vom alten Schlag müssen bei Baldur's Gate zugreifen.

> „Echte Rollenspieler vom alten Schlag müssen bei Baldur's Gate zugreifen."



Baldur's Gate im Vergleich

Es muß nicht immer Fantasy sein: Neben den reinrassigen »Hack & Slay«-Titeln »Baldur's Gate« und »Might & Magic 6« schlägt sich »Fallout 2« mit seinem Endzeit-Ambiente ausgesprochen wacker.

	Baldur's Gate (Spielspaß: 85)	Fallout 2 (Spielspaß: 85)	Might & Magic 6 (Spielspaß: 68)
Szenario & Handlung	 Gut: Die »Forgotten Realms«-Welt ist ein gern gesehener Gast bei PC-Rollenspielern. 100 Untergeschichten trösten über die etwas luftige Rahmenhandlung hinweg.	 Sehr gut: Zwar ist die Endzeit-Thematik keine brandneue Idee, doch zahlreiche Insidergags und der morbide Humor erheben Fallout 2 aus dem Fantasy-Sumpf.	 Befriedigend: Umfang ist nicht alles - das Spiel leidet an fiesem Automapping, einer mageren Story, wenigen Rätseln und keinerlei Einfluß auf die Missionsannahme.
Grafik	 Sehr gut: Es muß nicht immer 3D sein - die farbenfrohen Landschaften sehen bei Nacht, Regen oder anderen Wetterbedingungen noch einmal so schön aus.	 Gut: Anders als in Baldur's Gate baut sich die Welt hier aus aneinandergefügten Kacheln auf. Kommt in der Praxis nicht schlecht, doch die Abwechslung fehlt.	 Ausreichend: Sicherlich, eine dreidimensional durchwanderte Landschaft wirkt einen Tick realistischer als ihr 2D-Pendant - es sei denn, sie sieht so pixelig aus wie hier.
Charaktererstellung	 Sehr gut: Wer AD&D als Papier-und-Bleistift-Spiel kennt, fühlt sich hier sofort heimisch. Klassen, Fähigkeiten und andere Eigenheiten wurden 1:1 umgesetzt.	 Sehr gut: Die Persönlichkeitsvielfalt ist weit tiefer als in Baldur's Gate - selbst im Spiel lernen Sie neue Fingerfertigkeiten, die für das Weiterkommen wichtig sind.	 Befriedigend: Seltsame Attribute wie Glück oder Akkuratheit und nur käuflich zu erwerbende Fähigkeiten wie Rüstungstragen hinterlassen einen schalen Nachgeschmack.
Inventar	 Sehr gut: What you see is what you wear - alle mitgeschleppten Waffen, Rüstungsteile oder sonstigen Habseligkeiten erfassen Sie problemlos und auf einen Blick.	 Ausreichend: Sie sehen zwar aktive Waffen, doch nur sechs Objekte auf einmal; nur die Rüstung des Hauptcharakters wird im Inventar angezeigt.	 Befriedigend: Auch bei Might & Magic 6 werden die Helden und der Inhalt ihrer Taschen bildlich dargestellt - es fehlt jedoch ein wenig an Klarheit und Übersicht.

PLATIN PLAYER

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Dark Project – Der Meisterdieb

Sieht aus wie ein 3D-Shooter, steuert sich wie ein 3D-Shooter, ist aber keiner. Statt dessen erleben Sie eine Uraufführung: Der Welt erster 3D-Schleicher gibt sich die Ehre!



Unrühmlicher Ausgang eines Raubzugs: Diese Wachen haben Garret entdeckt und werden seiner Diebeskarriere ein schnelles Ende bereiten. (Voodoo2)

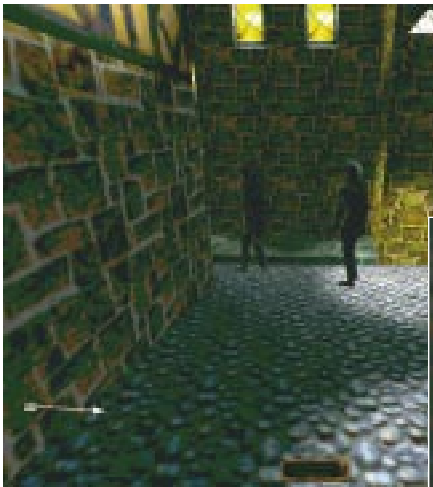
Das Leben ist nicht immer schön und friedlich. Wer anderes behauptet, sollte lieber aus seinem Tagtraum erwachen: Zwielichtige Elemente bevölkern die Straßen unserer schönen Gemeinde und gehen ihren finsteren Geschäften nach. Und wer reformiert die Stadtwache, wer sorgt für eine bessere Straßenbeleuchtung? Niemand. Garret, einem ganz besonderen Exemplar der Gattung Mensch, kommt das gerade recht. So kann er ungestört seinem Beruf nachgehen: den Reichen zu nehmen und den Armen zu geben. Und praktisch veranlagt wie der Möchtegern-Robin Hood nun mal ist, steht er selbst ganz oben auf seiner Empfängerliste.

Dieb im Dunklen sieht man nicht

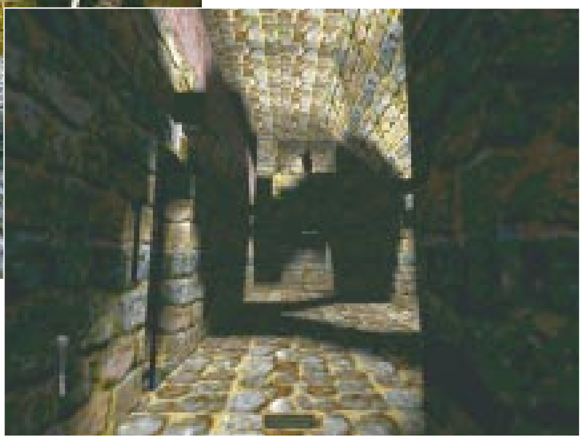
Ihr Alter ego ist also ein Dieb. Keiner, der alten Marktfrauen die Tageseinnahmen klaut. Nein, einer der Allerbesten. Eine gewisse kriminelle Ader sollte der Spieler schon haben, wenn er sich mit Garret an die phantastischsten Orte wagt, die seit langem auf dem Computermonitor zu sehen waren. Und er darf nicht furchtsam sein. Denn ein Dieb kennt die Geheimnisse der Menschen und sieht Dinge, von denen die meisten nicht einmal zu träumen wagen. Erst recht, wenn er in einem so bizarren Phantasieländle lebt wie dem von »Dark Project - Der Meisterdieb«.

Wie in einem 3D-Shooter bewegen Sie sich in der Ich-Perspektive durch Hintergassen, Kellergewölbe oder Schlafzimmer. Der große Unterschied: Die Diebstähle, die Garret ausführt, können Aufmerksamkeit nicht gebrauchen. Es geht ihm deshalb am allerwenigsten darum, irgendwen zu meucheln, dergleichen kann immer nur das letzte Mittel sein. Idealerweise wird er von Wachen oder Hausbewohnern überhaupt nicht wahrgenommen, während er blitzschnell Wertgegenstände stibizt und wieder im Dunkel der Nacht verschwindet.

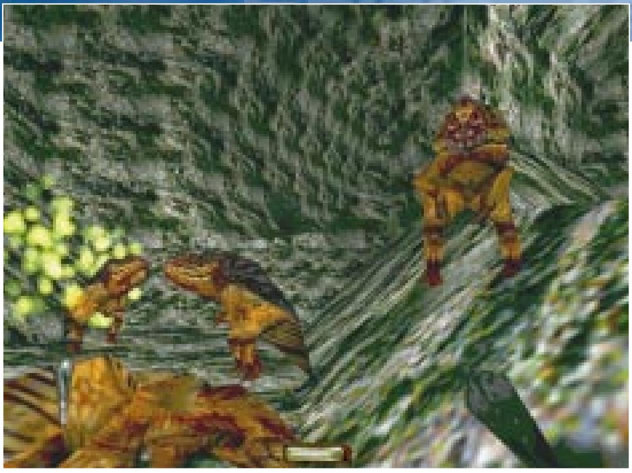
Die Fähigkeiten und Kenntnisse, die ein Dieb beherrschen muß, um dieses Ziel zu erreichen, sind enorm. Zunächst einmal haben Sie in der Mitte des Bildschirms eine kleine Anzeige (Garrets sechster Sinn sozusagen), die verdeutlicht, wieviel Licht gerade auf Sie fällt. Im tiefsten Schatten sind Sie, solange Sie sich nicht bewegen und auch keine reflektierenden Gegenstände in den Händen hal-



▲ Zwei gedungene Mörder haben Ihnen aufgelauert, aber aus Versehen den falschen Mann erschossen. Im Schutze der Dunkelheit schleichen Sie ihnen hinterher, um herauszubekommen, wer der Auftraggeber ist. (3Dfx)



Eine typische Spielsituation: Der Wächter hoch oben auf der Brüstung lauert angespannt, kann Garret im Schatten aber nicht erspähen. (Voodoo2)

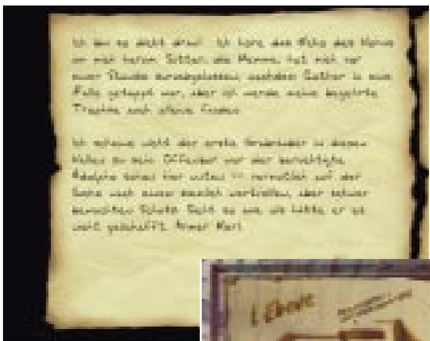


Die reptilienhaften Barricks sind brandgefährlich, da ihr Odem giftig ist. Verlassene Grabstätten sind ihr Jagdrevier. (Voodoo2)

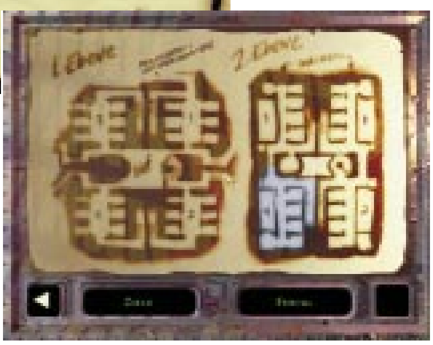
ten, für die Opfer und Wachen praktisch unsichtbar. Diebstähle, etwa von Schlüsseln an den Gürteln diverser Wächter, lassen sich dann problemlos ausführen. Aber auch nur, wenn diese Sie nicht hören. Noch nie zuvor waren Geräusche in einem Spiel so wichtig. Garret kann zwar rennen, es ist aber meist besser, wenn Sie langsam gehen oder kriechen. Außerdem müssen Sie auf den Untergrund achten, auf nacktem Steinboden sind Ihre Schritte viel deutlicher zu vernehmen als auf dicken Teppichen oder Parkett. Vor verschlossenen Türen sollten Sie generell lauschen, Menschen auf der anderen Seite verraten sich nach einiger Zeit. Wächter räuspern sich, pfeifen ein Liedchen oder führen Gespräche, die Ihnen manchmal auch interessante Informationen übermitteln. Andere Hausbewohner schnarchen, Maschinen geben metallische Geräusche von sich, Türen knarren beim Öffnen, Wasser rauscht und dergleichen mehr.

Das Handwerkszeug

Mit leisem Gehen, Lauschen und im Schatten verstecken allein ist es aber doch nicht ganz getan. Garret besitzt ein Kurzschwert, mit dem er auch leidlich umgehen kann. Einem ausgeruhten, gepanzerten Wächter tritt er trotzdem bloß im Notfall gegenüber. Ein Totschläger (ein mit Sand gefüllter kleiner Leinensack), mit dem Sie von hinten einem Ahnungslosen einen Scheitel ziehen, schickt diesen viel besser und vor allem lautlos ins



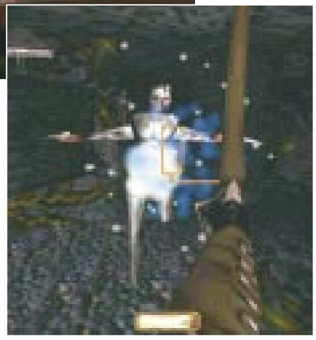
◀ Durch Tagebücher und dergleichen wird die Geschichte vorangetrieben. Hier blättert Garret in den letzten Aufzeichnungen eines unglücklichen Kollegen.



Eine Karte ▶ hilft bei der Orientierung. Der blau unterlegte Bereich markiert die ungefähre Position, an der Sie sich gerade befinden.



▲ In der Schmiede der Hämmerer wird Eisen geschmolzen und verarbeitet. Die Arbeitsgeräusche übertönen glücklicherweise die leisen Schritte Garrets. (3Dfx)



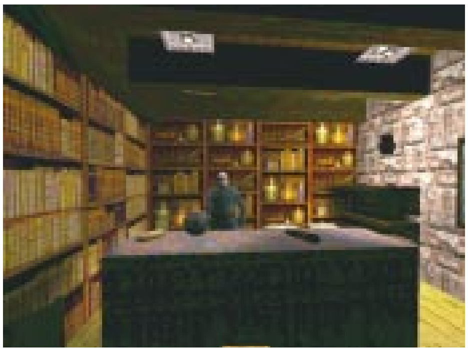
Zombies sind untot und von daher ▶ nicht zu besiegen. Nur in heiliges Wasser getauchte Pfeile können sie von ihrem Leid erlösen. (3Dfx)

Reich der Träume. Seinen schlaffen Körper werfen Sie sich dann über die Schulter und verstauen ihn in irgendeiner stillen, dunklen Ecke. Garrets absoluter Liebling aber ist ein einfacher Holzbogen. Dieser verschießt in höchst realistischer Manier Pfeile in einer ballistischen Kurve, Sie müssen deshalb Entfernung und Schußwinkel berechnen, um Treffer zu landen. Es gibt nicht weniger als sieben verschiedene Pfeilsorten :

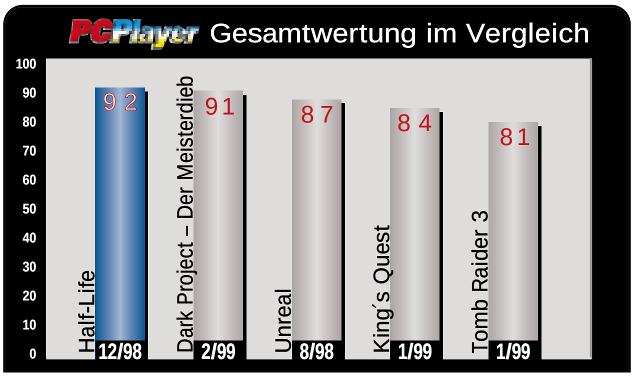
1) Der gewöhnliche Pfeil. Von hinten in den Rücken eines arglosen Lebewesens gejagt, schaltet er dieses im Regelfall sofort aus; schnell und zuverlässig.
2) Der Wasserpfeil. Ein kleiner Wasserbeutel sitzt an der Spitze. Löscht offene Fackeln, wenn er gut gezielt wurde. Manchmal ist auch heiliges Wasser in den Beuteln.
3) Der Feuerpfeil. Etwas Sprengstoff kann ausgelöschte Fackeln wieder entzünden, mehrere Wesen auf einmal verletzten oder für Ablenkung sorgen.
4) Der Moospfeil. Er verschießt kleine Moossporen, die nach der Landung schnell einen Pflanzenteppich bilden, über den man geräuschlos gehen kann.
5) Der Seilpfeil. Macht ansonsten unerreichbare Balkone oder Dachterrassen zugänglich, wenn er in darüberliegende Holzverstrebungen gejagt wird. Ein stabiles, ziemlich langes Seil fällt herunter.
6) Der Geräuschpfeil. Ausschließlich zur Ablenkung mißtrauischer Personen geeignet.
7) Der Gaspfeil. Verschießt ein sofort wirkendes Gas, das im Idealfall gleich mehrere Personen betäubt. Sehr teuer.

All diese Pfeile wie auch andere Ausrüstungen (zwei Sorten von Tretminen, Blendbomben, heiliges Wasser oder magische Tränke) können zu Beginn eines Diebstahls gekauft werden. Waren Sie beim vorherigen Klauangriff besonders erfolgreich, können Sie sich auch besonders viel Ausrüstung leisten. Später im Spiel wird die Ausrüstung von Garret um zwei besonders feine Dietriche erweitert. Mit Ihnen bricht er fast jede verschlossene Tür auf. Die Werkzeuge werden ins Schloß gesteckt und behutsam hin und her bewegt, bis die Verriegelung nachgibt.

PLATIN PLAYER



Beim Händler Farkus erwirbt Garret neue Ausrüstung: zwei Dietriche, vor denen fast jedes Schloß kapitulieren muß. (Voodoo2)



Dark Project mit anderen Programmen zu vergleichen, erweist sich als nicht einfach. Auf den ersten Blick wirkt es wie ein gewöhnlicher Shooter, doch kommt es zuvorderst darauf an, jede Aufmerksamkeit zu vermeiden. Half-Life und Unreal sind beides exquisite Ballerorgien, wobei Unreal die beste Grafik und Half-Life die intelligentesten Gegner aller Shooter besitzen. In Kings Quest 8 und der dritten Lara steuern Sie Ihre Spielfigur überwiegend von schräg hinten. KQ8 besitzt eine nette Story und viele Rollenspielelemente, Frau Croft vor allem Sex-Appeal.

Die Welt eines Diebes

Garret schleicht nicht einfach ziellos herum, jeder Einbruch wird gründlich vorbereitet. Auf Karten hat er den Grundriß des Ziels möglichst genau aufgezeichnet, durch Druck auf die Taste M läßt sich seine ungefähre Position während der »Auftragserledigung« kontrollieren. Die Anmerkungen auf den Karten stimmen zwar häufig, Garrets Informationen können sich aber auch als falsch erweisen. Ein Kompaß hilft in großen Gebäuden oder Höhlensystemen bei der Orientierung. Selbstverständlich ist unser Mann auch eisern durchtrainiert. An Abhängen oder Seilen zieht er sich leicht und locker hoch, notfalls bleibt er stundenlang in der Hocke, und das Gewicht der Wertgegenstände, die alle in seinem Knappsack verschwinden, macht ihm nicht das geringste aus.

Ein roter Erzählfaden durchzieht alle Aufträge: Zu Beginn gibt es immer einen kleinen Videofilm über das nächste Objekt. Diese Filme sind alle handgezeichnet und passen sich gut der sinistren Atmosphäre an, von der Dark Project lebt. Garret beschreibt darin seine Pläne und treibt so gleichzeitig die Story voran. Diese ist sehr komplex und durchdacht, genau wie die Spielwelt. Immer wieder finden Sie Bücher oder Schriftrollen, auf denen die Hausbewohner ihre Gedanken oder geschäftliche Angelegenheiten notiert haben. Je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad Sie wählen, kann sich das Spielziel auch erweitern. Um ein Beispiel zu geben: In der zweiten Mission suchen Sie Ihren Freund Cutty, der in einem Gefängnis religiöser Eiferer einsitzt. Auf der Stufe »Normal«, dem niedrigsten, aber deswegen keineswegs einfachen Schwierigkeitsgrad, geht es Ihnen ausschließlich um Cutty. In »Schwierig« sollten Ihre Diebesaugen genauer durch die Gegend schweifen: Zum Gewinn des Levels sind jetzt zusätzlich 500 Goldstücke erforderlich, und Sie müssen den Bettler Issyt finden, der ebenfalls hinter Gittern hockt. Und auf Stufe »Experte« wollen sie außerdem noch Basso befreien. Schon seit langem machen Sie seiner Schwester schöne Augen und rechnen mit deren Dankbarkeit, wenn Sie ihren Bruder retten. Auch ein Dieb ist nur ein Mensch und besitzt fleischliche Gelüste. Was die Bundesprüfstelle sehr freuen dürfte: Im höchsten Schwierigkeitsgrad ist es Ihnen nicht gestattet, auch nur einen einzigen Menschen zu töten, denn merke: Meisterdiebe sind keine Meuchelmörder.

Diese unterschiedlichen Bedingungen ziehen sich durch alle Missionen. Und der Meisterdieb ist so eindrucksvoll, daß man gerne noch einmal auf einer höheren Stufe das komplette Spiel durcharbeitet. Das Programm wird nicht nur schwieriger, sondern muß auf einem ganz anderen Niveau angegangen werden. Ablenkende Pfeile etwa, auf der Stufe Normal noch eher unwichtig, erhalten dann eine ganz neue Bedeutung. **(uh)**



Sie sind ein vorzüglicher Bogenschütze. Noch steht dieser Soldat, aber schon bald wird er sich in seinem Blute wälzen. (Voodoo2)

Dark Projekt – Der Meisterdieb

Hersteller: Looking Glass/Eidos
Testversion: Verkaufsversion 1.14
Betriebssystem: Windows 9x
Sprache: Deutsch
Multi-Player: –

3D-Karten: Direct3D, 3Dfx, Voodoo2, Riva
Hardware, Minimum: Pentium/200, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PCPlayer Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	100
Einstieg:	60	**Komplexität:**	80
Steuerung:	90	**Multi-Player:**	-

Spielspaß: 91

Weiter geht's auf Seite 76 ▶

Meinungen zu Dark Projekt

Udo Hoffmann ★★★★★

+ Neues Spielkonzept
+ Komplexe Phantasiewelt
+ Logisches Computerverhalten
+ Gute Zwischensequenzen

– Spieler muß Geduld haben
– Durch geschlossene Türen fällt Licht

Mitternacht in der Redaktion der PC Player: Kollege Schnelle sitzt im Halbschlaf vor seinem PC und bildet sich ein, über einem wichtigen Artikel zu brüten. Da huscht ein Schatten vorbei, öffnet verstohlen den Schrank und entwendet alle Schokoladentafeln. Niemals wird Martin erfahren, wer ihn da um sein Liebstes betrog; es sei, er liest diesen Meinungskasten etwas genauer durch. Ein wirklicher Dieb würde keine so offenkundigen Spuren hinterlassen. So ein Mann wie Garret zum Beispiel. Wie der seinen Beruf zu einer künstlerischen Tätigkeit aufwerten kann! Es ist phänomenal, wie tief Looking Glas in die Materie eingedrungen ist, wie intelligent sich die computergesteuerten Lebewesen der fiktiven Welt bewegen und wie logisch sie sich verhalten. Ein Beispiel: Wenn ich herausbekommen will, wo der Diebeslord Ramirez steckt, folge ich am besten dem Leibdiener in der Küche, der ihm ein Tablett mit Speisen bringt. Und es lohnt sich immer, den Gesprächen von Bediensteten oder Wachen zuzuhören. In ihnen und den vielen Notizen steckt für mich genug an Hintergrundgeschichte, die Roland so vermißt. Die bizarren Zwischensequenzen, mit gruftigem Industrial-Sound unterlegt, erzeugen ebenfalls viel einzigartige Atmosphäre. Wer wirklich mal etwas Neues ausprobieren will, ist mit dem Meisterdieb gut beraten. Also, ich laß für Garret jede Lara stehen: Sorry, Baby, hab Wichtigeres zu tun.

> »Ich laß für Garret jede Lara stehen.«

Thomas Werner ★★★★★

+ 3D mit Köpfchen
+ Mehrere Lösungswege
+ Realistisch ...
+ ... und dennoch spannend
+ Durchdachte Schwierigkeitsgrade

– Nichts für Hyperaktive

Mit dem Meisterdieb ist Eidos in der Tat ein Überraschungscoup gelungen. Die System-Shock-Väter haben eindrucksvoll bewiesen, daß sie ihr Handwerk nicht verlernt haben. Das Ergebnis wirkt fast wie ein Commandos aus einer 3D-Ich-Perspektive und erfordert ebensoviel Geduld und Überlegung. Einfach loszumarschieren und planlos die Gegner umzuhauen funktioniert nicht: Ein echter Profi vermeidet es sogar, Wächter ins Jenseits zu befördern und weiß, wann er einfach nur reglos in einer Ecke verharrt. Es gibt stets mehrere Möglichkeiten, ein Problem zu lösen – und noch mehr Möglichkeiten, zu scheitern. Besonders die Geräusche spielen eine wichtige Rolle, mehr als je zuvor in einem Computerspiel. Man ertappt sich nach einem absolvierten Beutezug dabei, wie man unwillkürlich durchs Haus schleicht, bloß um eine Cola aus dem Kühlschrank zu holen. Bei jedem Laut horcht man erschrocken auf. Aber angesichts der spannenden Aufträge vergesse ich meist eh, mir Nachschub an brauner Brause zu holen. Das Sahnehäubchen sind die durchdachten Schwierigkeitsgrade, die durch zusätzliche Aufgaben kniffliger werden, statt sich wie die Konkurrenz auf stärkere Gegner zu beschränken.



Roland Austinat ★★★★

+ Düstere Stimmung
+ Tolle, spielentscheidende Akustik
+ Wirkt wie Commandos in 3D

– Sparsame Story
– Ellenlange Ladezeiten
– Gelegentliche »Trial & Error«-Abschnitte

Dark Project stammt von Looking Glass. Looking Glass programmierte das legendäre System Shock. System Shock bekam seinerzeit eine Wertung jenseits der 90 Punkte. Soweit die Gemeinsamkeiten. Sicher sind die recht spannenden Abenteuer des Meisterdiebes eine Klasse für sich und rufen bei mir klar das »Mist – heute nacht wieder nur drei Stunden geschlafen!«-Syndrom hervor, doch ich wage dreist zu behaupten, daß der Name Thief in fünf Jahren keine weihevollen Reminiszenzen wie dieser Tage System Shock hervorrufen wird. Dafür bietet der Titel einfach zu wenig wirklich Neues: Die Story erzählte schon Alone in the Dark in Büchern und Notizen. Klar, die zahlreichen Pfeilarten sind eine nette Idee – Untoten setzt ein Geschoß mit heiligem Wasser zu, ein moospflanzender Spitzling dämpft allzu verräterisches Kieselgeknirsche, doch sonst? Verbessern sich die Eigenschaften unseres Diebes wie in einem Rollenspiel? Keine Spur. Wird die Handlung in den einzelnen Aufträgen weitererzählt? Nö. Darf ich Waffen und Gegenstände mit in den nächsten Auftrag nehmen? I wo. Und genau diese fehlenden Elemente sind es, die für mich heutzutage den Unterschied zwischen einem sehr guten Spiel und einem Klassiker ausmachen. Dark Projekt ist ein sehr gutes Spiel – nicht mehr, nicht weniger.

> »Mist – heute Nacht wieder nur drei Stunden geschlafen!«

Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Chessmaster 6000

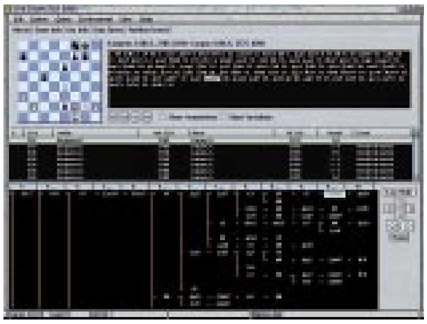
Gehen Ihnen Sprüche wie »Springer am Rand bringt Kummer und Schand'« auf die Nerven? Dann sollten Sie vielleicht einem digitalen Schachpartner den Vorzug geben.

Die erste PC-Variante von »Chessmaster« beglückte die Freunde des königlichen Spiels bereits im Jahre 1986. Die aktuelle Version benötigt mittlerweile schon zwei CDs, die hauptsächlich mit (englischen) Audio-Kommentaren für den Anfänger gefüllt sind.
Schachneulinge werden nicht nur durch den ausführlichen Tutor geschult. Sie können sich während einer Partie mehrere Hilfsinformationen wie bedrohte Figuren oder isolierte Bauern anzeigen lassen. Neben Blitz- oder regelorientierten Partien unterstützt Chessmaster 6000 unterschiedliche Bedenkzeiten der beiden Gegner. Auch das Berechnen der eigenen Stärke anhand bestrittener Begegnungen oder spezieller Schachtests sowie das Lösen komplexer Mattsituationen stellt kein Problem dar. Besonders interessant ist die Möglichkeit, bestehende Stellungen mit den über 440 000 Partien in der Datenbank vergleichen zu lassen. Wird die vorgegebene Stellung mehrfach gefunden, führt eine übersichtliche hierarchische Zugansicht durch die Varianten.



Wer bevorzugt direkt am Bildschirm spielt, wird von den Standard-Layouts oftmals erschlagen.

Eine feine Sache sind die digitalen Gegner, die über verschiedenste Parameter wie Figurenbewertung, maximale Suchtiefe oder Brettbeherrschung definiert werden können. Haben Sie sich genügend Computer-Partner angelegt, dürfen Sie mit ihnen in umfangreichen Turnieren antreten.
Das Aufsplitten der Eröffnungsbibliothek in mehrere Bücher ist auf den ersten Blick ungewohnt. Dadurch ergibt sich jedoch die Möglichkeit, den Computergegnern unterschiedliches Eröffnungswissen zuzuordnen. Die 2200 Eröffnungen und deren Varianten lassen sich mit einem spartanischen Editor erweitern.
(Thierry Miguet/md)



Die Datenbankübersicht ist nicht nur äußerst informativ, sondern auch kinderleicht zu bedienen.

Thierry Miguet ★★★★

Kaum spiele ich einige Züge, springe ich gleich in die Datenbank. Mal schauen, ob irgendein Großmeister die gleiche Stellung hatte ... Naja, da muß ich irgendwo den Weg des künstlerischen Schachspiels verlassen haben und poltere seit einigen Zügen eher ungestüm über den steinigen Weg des Unbekannten. Zum Glück habe ich bei meinem Gegner vor der Partie die Zentrumsbeherrschung überbewertet, so daß sich nun Lücken in der Verteidigung auftun.
Sie merken es sicherlich: An den Spielerprofilen habe ich einen Narren gefressen. Sie taktieren nicht nur sehr unterschiedlich, sondern sind auch – dank der einstellbaren Stärken und Schwächen – für absolute Neulinge schlagbar. Die ELO-Bewertung dieser Computergegner und die damit verbundene Beurteilung der eigenen Spielstärke verleiten einen immer wieder dazu, noch eine weitere Partie zu spielen.
Die technische Umsetzung leidet jedoch unter einigen Unstimmigkeiten. Überlappende Fenster, abgeschnittene Koordinaten im 2D-Modus sowie verdeckte Figuren in der 3D-Ansicht sind keine Seltenheit. Häßlich sind auch Grafikreste längst geschlossener Fenster im Datenbankmodul. Koordinaten-Anzeigen nur an der linken und unteren Brettseite sind zwar üblich, entsprechen aber nicht einem echten Schachbrett.

+ Ausführliche Datenbank
+ Erweiterbare Eröffnungsbibliothek
– Technische Darstellungsmängel

Chessmaster 6000

Hersteller:	Mindscape
Testversion:	Verkaufsversion 1.01
Betriebssystem:	Windows 9x
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–2 (an einem PC, Internet)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	40
Einstieg:	70	**Komplexität:**	90
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 71

PLATIN PLAYER

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

Falcon 4.0

1991 zeigte Spectrum Holobyte, was auf damaligen Rechnern möglich war und schuf die bis dato erfolgreichste militärische Flugsimulation. Nach der Firmenübernahme versucht Microprose jetzt das gleiche – und setzt mit »Falcon 4.0« einen neuen Meilenstein in der Genre-Historie.



Mutig stellt sich eine Su-27 zwischen uns und den Tupolev-Bomber, der gerade am oberen linken Rand zu entkommen versucht. (Direct3D, 1600x1200)

Nach vierjähriger Entwicklungszeit inklusive zahlloser Terminverschiebungen ist es endlich soweit: Der Falke fliegt wieder. Zwar nicht mehr unter der Flagge von Spectrum Holobyte (nach deren Zusammenschluß mit Microprose), doch viele der Originaldesigner sind immer noch dabei. Herausgekommen ist ein Produkt, das vom Realismus und der Präsentation her seinesgleichen sucht.

Jochen Rist ★★★★★

Schlußendlich wird Falcon 4 all diejenigen endlich verstummen lassen, die angesichts der vielen Terminverschiebungen langsam an einen Dauerbrenner-Aprilscherz glaubten. Ein wahres Feuerwerk für Simulationsfanatiker mit liebevollen Details poppt am actionlastigen Fliegerfirmament auf. Darauf haben viele Hardcore-Fans seit Falcon 3 und Konsorten gewartet: die ausgeklügeltste Simulation eines Kriegsschauplatzes, in der schon nach kurzer Zeit der Eindruck entsteht wirklich aktiv am Kriegsgeschehen teilzunehmen. In Sachen Flugphysik und Instrumentenvielfalt holt Falcon prompt die Genre-Konkurrenz mit gezieltem Schuß vom Himmel. Wer sich Falcon 4 hingegen als Actionspiel vorstellt und spielen möchte, der könnte sich genauso gut in einen behäbigen Rolls Royce setzen, in der Hoffnung, einen Ferrari zu versägen. Microprose' Simulation ist nun mal nichts für Freunde leicht bekömmlicher Actionkost. Das beiliegende Monster-Handbuch, für welches eigentlich ein Waffenschein notwendig wäre, schreckt Einsteiger zunächst ab – stellt sich im Nachhinein aber doch als willkommene Lektüre heraus. Vergessen Sie den langgehegten Wunsch eines Pilotenscheins – Falcon 4 wird Sie in den eigenen vier Wänden zum Kampfpiloten ausbilden.

+ Simuliert gekonnt einen militärischen Konflikt
+ Ein Fest für Simulationspuristen
+ Ausführliches Handbuch
- Intensives Studium des Handbuchs ist unerläßlich

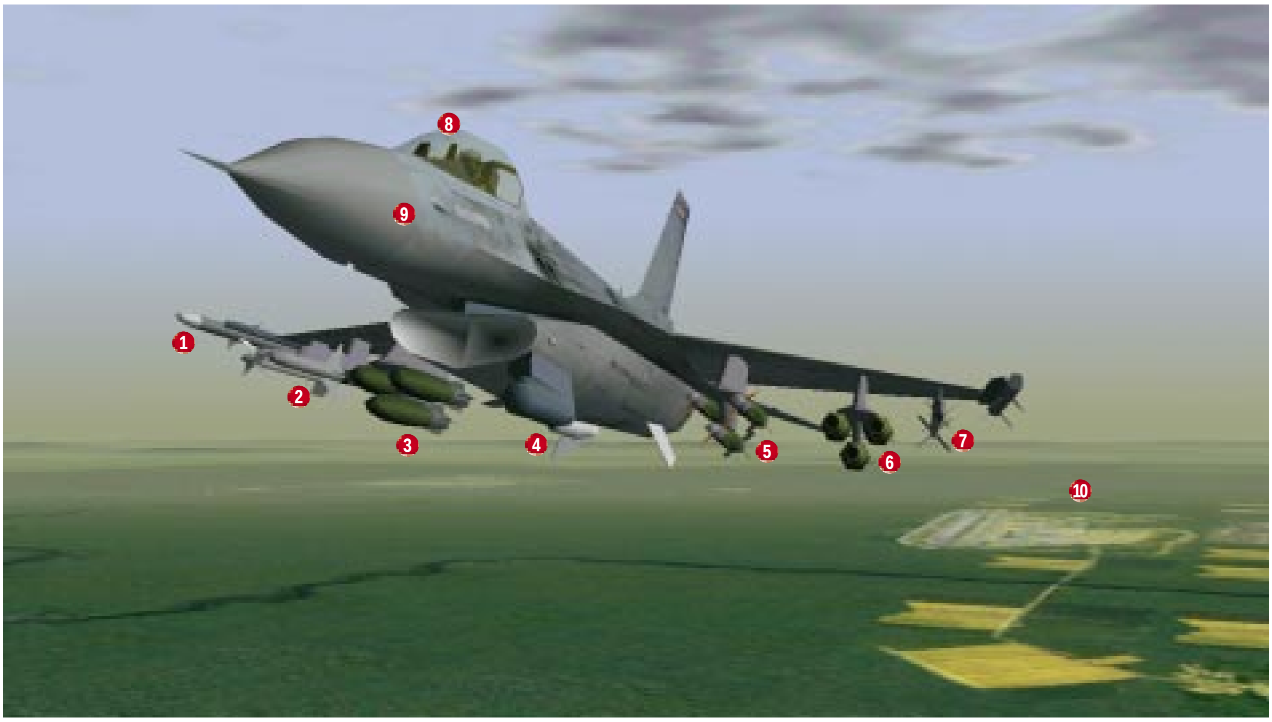
Falken über Korea

Das Konfliktszenario siedelten die Programmierer in Korea an, und so umfaßt das Flugareal stolze 768 000 Quadratkilometer. Alle wichtigen Ortschaften finden sich dort, die Bodentexturen basieren auf Satellitenaufnahmen, welche wiederum mit aus geringer Höhe geknipsten Luftfotografien deutlich aufgepeppt und verbessert wurden.

Mehrere Spielmodi warten im Falkenhorst auf Sie. In »Instant Action« stürzen Sie sich umgehend ins Getümmel und suchen sich aus, ob Sie lieber Bodenangriffe fliegen oder gegen andere Maschinen kämpfen wollen. »Dogfight« versetzt Sie gleich in den Luftkampf mit beliebigen anderen Flugzeugen, während »Tactical Engagement« eine Reihe Trainingsmissionen umfaßt und außerdem das Entwerfen eigener Aufgaben zuläßt. Die beiden letzteren Spielarten sind auch für mehrere menschliche Mitspieler geeignet.

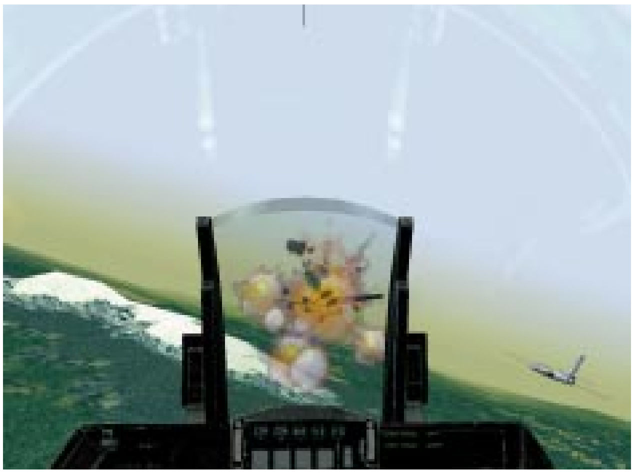


So sind wir hoch genug: Bomben erzeugen bei der Explosion ziemliche Druckwellen, die zu tief fliegenden Piloten nicht unwesentliche Probleme bescheren. (Direct3D, 800x600)



❶ AIM-120 AMRAAM Luft-Luft-Rakete: Ist radargesteuert und hat eine Reichweite von 20 Meilen.
❷ AIM-7 Sparrow Luft-Luft-Rakete: Wird von der F-16 aus ins Ziel gelenkt und fliegt maximal zehn Meilen weit.
❸ BSU-49 Bomben mit Verzögerungszünder.
❹ Beobachtungskamera für geringe Höhen.
❺ GBU-12B Freifallbomben (lasergelenkt).
❻ MK-82 Freifallbomben (ungelenkt).
❼ AIM-9M Sidewinder Luft-Luft-Rakete: Lenkt sich mittels der Infrarot-Signatur des Triebwerks ins Ziel und hat eine Reichweite von zehn Meilen, aber weniger Manövrierraum als die AIM-7.
❽ Pilot mit grünem HUD vor sich.
❾ 20mm-Kanone.
❿ Heimischer Flughafen.

Zudem dürfen Sie in drei Kampagnen einsteigen, die alle einen Krieg zwischen Nord- und Südkorea simulieren. In »Operation: Tiger Spirit« sieht die Lage sehr gut für den Süden und damit auch für die amerikanischen Verbündeten aus, so daß die Südkoreaner schon offen über eine mögliche Wiedervereinigung reden. Anders stellen sich die Positionen in »Operation Rolling Fire« dar, denn hier herrscht ein ungefähres Kräftegleichgewicht. Bei der »Operation: Iron Fortress« sind die nordkoreanischen Truppen bereits weit in den Süden vorgedrungen – mit einer Geschwindigkeit, die vermuten läßt, daß US-Unterstützung wahrscheinlich zu spät kommt. Die einzige Chance besteht darin, den Vormarsch aus der Luft solange zu stoppen, bis zusätzliche Truppen an Land gehen können. Der Schwierigkeitsgrad ist stark variabel, denn Sie bestimmen die Gegnerintelligenz sowie das Verhältnis der eigenen Luftstreitkräfte zu den gegnerischen, die Menge der SAM- und Flak-Stellungen, die Bodentruppen und so weiter.



Die Tu-22-Bomber sind, ihres Begleitschutzes beraubt, selbst für die Bordkanone leichte Beute. (Direct3D, 1152x768)

Falken auf der Jagd

In der Kampagne läuft auch am Boden die Zeit weiter und läßt sich auf Wunsch beschleunigen oder anhalten. Der Computer macht dabei immer neue Vorschläge für Missionen, die mit Prioritäten gekennzeichnet sind. Sie wählen dann den Auftrag aus, den Sie für wichtig halten. Während Ihre Gruppe in der Luft ist, passiert um Sie herum eine ganze Menge: Andere Staffeln bekämp-



Im Dogfight ist die Maschinenkanone durchaus von Nutzen. So zerstören wir hier gerade zwei vorwitzige MiG-21. (Direct3D, 1152x768)

PLATIN PLAYER



fen sich, und am Boden rücken Panzer und Infanterie vor – achten Sie einmal auf den Funkverkehr. Das alles geschieht nicht nur um Ihre Wegpunkte herum, sondern am gesamten Frontverlauf.

Die Krallen des Falken

Außer mit ihrer 20mm-Kanone, welche die F-16 gegen so ziemlich jedes Ziel einsetzen kann, das sie nah genug herankommen läßt, rüsten Sie Ihren Stahlvogel mit einer riesigen Zahl von Waffensystemen aus. Gegen andere Flieger stehen die »Sidewinder«-, die »AMRAAM«- und die »Sparrow«-Rakete zur Verfügung. Letztere ist die mit Abstand unzuverlässigste Luft-Luft-Waffe. Für Bodenziele können Sie unter die Pylonen des Fighting Falcon Luft-Boden-Geschosse wie die »Maverick« oder die »HARM« hängen, wobei letztere ausschließlich gegen Radarstrahlen aussendende Ziele wie SAM-Stellungen zu gebrauchen ist. Dazu kommen noch starr fliegende Raketen sowie eine große Anzahl frei fallender Bomben, die zum Teil (wie die MK-Serie) ungelenkt sind, sich aber auch per Laserstrahl oder eigenem Zielsuchgerät bis zu einem gewissen Maße selbst steuern können.



Noch mal Glück gehabt: Aus einem abgeschossenen Jäger steigt der Pilot mit dem Fallschirm aus. Gut sichtbar an der F-16: die Bremsklappen.

Für Aufklärungsflüge schrauben Sie eine Kamera unter das Flugzeug, und gegen den Beschuß durch feindliche Raketen hilft das ALQ-131-Gerät. Dieses sendet Störsignale aus, die vor allem bei Boden-Luft-Projektilen wirksam sind. Die Reichweite des Falken läßt sich dazu mit verschieden großen Zusatztanks erhöhen. Denken Sie beim Ausrüsten aber immer daran, daß eine hohe Zuladung das Flugverhalten negativ beeinflußt.

Im Cockpit müssen Sie sich dann mit einer Fülle von Schaltern und Radarmodi auseinandersetzen. Das Radar gibt es in drei Realitätsstufen: Einmal sieht Ihr elektronisches Auge wirklich alles, dann registriert es alle Dinge, die im Radarkegel liegen, und im höchsten Wirklichkeitsgrad ortet es nur Objekte im vorderen Bereich, und von denen längst nicht alle.

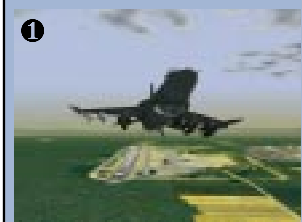
Falken unter sich

Piloten, die nicht gern allein fliegen, haben diverse Mehrspieler-Modi zur Auswahl. Im »Dogfight« kämpfen sie entweder im Team gegeneinander oder jeder gegen jeden. Zum besseren Unterscheiden stehen mehrere Farbschemata zur Wahl, von der ordinären Prototypen-Bemalung in weiß über schicke getigerte Streifen bis hin zum Haifischmaul. Unter dem Punkt »Tactical Engagement« dürfen Sie Einzelmissionen miteinander fliegen. Microprose Deutschland verriet uns, daß bald ein eigener Server für das Spielen im Internet aufgebaut würde, den wir jedoch noch nicht benutzen konnten. Dort sollen ganze Kampagnen mit mehreren Staffeln ablaufen, in die Sie jederzeit einsteigen dürfen. Wie

Ein Falkenflug unter der Lupe

Anhand einer Bodenangriffsmission zeigen wir Ihnen den typischen Ablauf eines Einsatzes bei Falcon 4.0.

❶



Nach dem Missionsbriefing starten wir und fliegen nach Nordosten.

❷



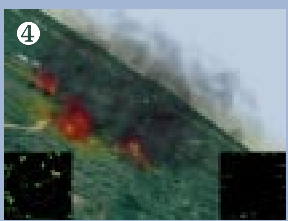
Eine auf unserem Weg fliegende MiG-29 zerbröseln wir fachmännisch mit einer Sidewinder-Rakete.

❸



Das ist unser Ziel: eine Nachschubkolonne der Nordkoreaner, die von einigen Panzern bewacht wird.

❹

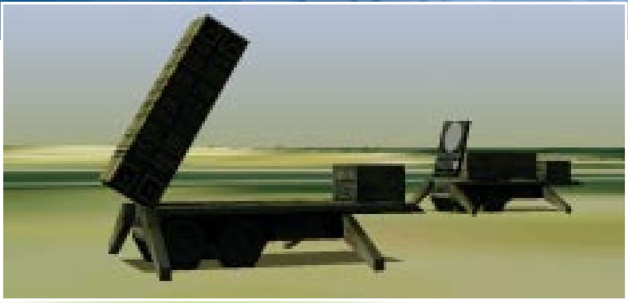


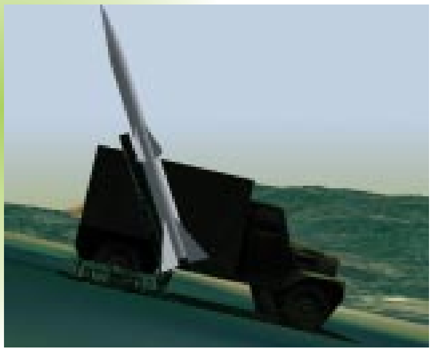
Aus dieser Höhe reichen ein paar ungelenkte Freifallbomben, um den Konvoy zu vernichten.

❺



Nach einem ereignislosen Rückflug landen wir wohlbehalten auf unserem Ausgangsflughafen.



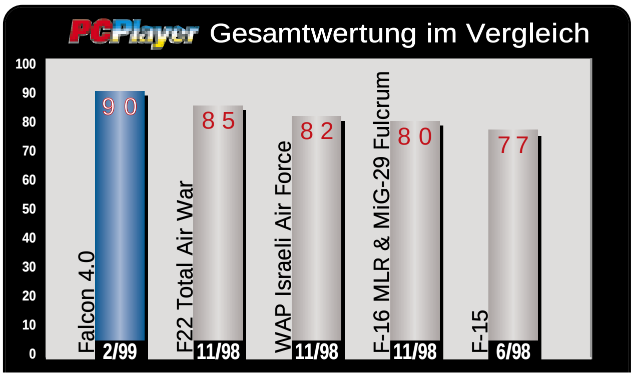


Bodeneinheiten werden ausgefeilt dargestellt: Auf südkoreanischer Seite haben wir oben Patriot-Raketenwerfer; rechts steht eine SAM-Batterie, die übrigens den Kurs unserer F-16 genau mitverfolgt. (Glide, 800x600)

viele Maschinen dann gleichzeitig in der Luft sein können, war noch nicht bekannt, doch es werden sicherlich mehr als die 16 sein, die in einem lokalen Netzwerk möglich sind. Mit zukünftigen Add-ons steigen Sie dann auch in das Cockpit einer MiG-29; ob die F/A-18 ebenfalls eingebaut wird, ist derzeit noch unklar.

Falkenauge, sei wachsam!

Optisch ist Falcon 4.0 ein Hochgenuß. Ob man sich nun die sehr guten Bodentexturen oder die vielen kleinen Details wie Städte und sogar kleine Dörfchen ansieht – alles paßt hervorragend zusammen. Wenn Sie tief fliegen, erzeugen Sie Turbulenzen, ziehen Sie die F-16 hoch, wirbelt der Abgasstrahl Erde und Staubwolken auf. Benutzen Sie ein Voodoo2-Board, läßt sich die Auflösung auf bis zu 1024 mal 768 Pixel hochschrauben, mit einer entsprechend speicherstarken Direct3D-kompatiblen Karte mit 16 Megabyte RAM wie die RivaTNT-Beschleuniger dürfen Sie sogar auf 1600 mal 1200 gehen. Mit einem 333-MHz-Pentium-II-Prozessor wird dies dann auch flüssig spielbar. Falcon 4.0 überzeugt auf der ganzen Linie. Allerdings ist es kein Programm für eine Nacht: Sie müssen sich sehr in die Materie einarbeiten, doch dann erwartet Sie der momentan beste Flugsimulator. **(mash)**



Ganz klar überflügelt das neue Referenz-Produkt von Microprose die Konkurrenz, sowohl was die taktische und grafische Seite angeht, als auch vom Realismus her. Platz zwei belegt DIDs F22 TAW, das dank seiner strategischen AWACS-Einsätze und des starken Missionsplaners ebenfalls hervorsticht. Dahinter folgt Jane's WAP Israeli Air Force, in dem Sie maximal neun verschiedene Flugzeuge steuern dürfen und das mit sehr schönen Aufträgen aufwartet. Eher an die Actionfreunde richtet sich Novalogics Doppelpack F-16 MLR & MiG-29 Fulcrum, in dem nicht Authentizität, sondern fröhliches Herumballern groß geschrieben wird. Schlußlicht in dieser Liste ist Jane's F-15, bei dem Sie ein schönes Flugmodell geboten bekommen, aber auf einfallsreiche Missionen verzichten müssen.

Martin Schnelle ★★★★★

Schon die ersten Preview-Versionen zeigten, daß Microprose grafisch im Jetsimulationsbereich eine deutliche Steigerung zu sämtlichen bisherigen Produkten gelingt. Und tatsächlich wird die F-16 in allen Einzelheiten bis hin zum HUD des Piloten dargestellt, sogar die Schmauchspuren der Bordkanone sind zu sehen.
Dazu demonstrieren die volldynamischen Feldzüge, wie eine Kampagne heutzutage auszusehen hat. Alles, was Sie tun, beeinflußt den Kriegsverlauf. Wenn Sie sich die Mühe machen, andere Einheiten zu verfolgen, sehen Sie, mit welcher Akribie Aktionen am Boden ablaufen und was Ihre Streitkräfte sonst so tun. Jedes Gerät an Bord Ihrer F-16 Falcon verhält sich so, wie es uns die meisten Quellen glauben machen wollen. Und hier liegt auch ein Problem: Wer noch nie vorher eine Flugsimulation geflogen ist, wird sich sehr schwer tun, bis er die Maschine mit all ihren Waffen- und Navigationssystemen tatsächlich beherrscht. Die Trainingsmissionen sind zwar eine gute Hilfe, doch man kommt nicht darum herum, das ziemlich dicke Handbuch zu lesen.
Ansonsten gibt es momentan nichts, was dem Falken das Wasser reichen könnte. Lassen Sie es mich so zusammenfassen: Microprose wirbt mit dem Slogan »Der neue Benchmark in Flugsimulationstechnologie« – und das stimmt.

+ Sehr hübsche und detaillierte Grafik
+ Umfassende Simulation des gesamtes Konflikts
+ Akkurate Umsetzung der F-16
− Schlechte Zugänglichkeit



Für heiße Multiplayer-Gefechte stehen markige Bemalungen zur Verfügung. (Direct3D, 1600x1200)

Falcon 4.0

Hersteller:	Microprose	**3D-Karten:** Direct3D, Glide
Testversion:	Beta vom Dezember '98	**Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 9x	
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	**Hardware, Empfehlung:** Pentium II/333, 64 MByte RAM, RivaTNT-Grafikkarte
Multi-Player:	1–16 (Internet, Netzwerk)	

PC Player Wertung

Grafik:	90	**Sound:**	80
Einstieg:	50	**Komplexität:**	90
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 90

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Western Front

Der ganze Trupp Kehrtschwenk marsch! Nachdem sich Talonsoft bei dem militärhistorischen Strategiespiel »Eastern Front« die östlichen Schauplätze des Zweiten Weltkrieges vorgeknöpft hatte, rücken beim Nachfolger die west-lichen Feldzüge in den Mittelpunkt.



Außer den Truppen wurden auch die meisten Gebäude unter Vorlage historischer Photographien nachgerendert.

Strenggenommen greift der Titel des strategischen Schwergewichts »Western Front« sogar etwas zu kurz. Denn neben etlichen in Westeuropa angesiedelten Szenarien wie der Landung in der Normandie oder dem Frankreichfeldzug spielen viele der über 50 Einzelszenarien in Nordafrika, hinzu treten noch Ausflüge nach Nordeuropa sowie in den Mittelmeerraum. Außer diesen Missionen stehen zwölf gigantische Feldzüge parat. Dort bestimmen Sie selber über die Anzahl der zu kommandierenden Einheiten, indem Sie zu Beginn in die Uniform eines Stoßtruppführers, eines Divisionskommandanten oder gar eines Feldmarschalls schlüpfen. Innerhalb der Feldzüge werden Sie von einer Kerntruppe begleitet, ergänzt durch einige Reserveeinheiten, die sich nach erfolgtem Einsatz wieder verabschieden. Originellerweise werden in den dynamischen Feldzügen die nachfolgenden Szenarien um so schwerer, je besser Sie sich zuvor geschlagen haben.

Die Qual der Waffenwahl

Die meisten der Feldzüge und Einzelszenarien können Sie sowohl als Alliierter wie auch als Vertreter der Achsenmächte betreiben. Ziel der zwischen zehn und 40 Runden andauernden Scharmützel ist es stets, strategische Punkte entweder zu erobern oder zu verteidigen. Mittels dreier beigefügter Editoren ändern Sie die Landkarten wie auch die vorgegebenen Szenarien. Darüber hinaus serviert Ihnen der Schlachtengenerator beliebig viele Zusatzaufgaben. Und um wirklich auch jeden Geschmack zu treffen, sind die einzelnen Missionen von höchst unterschiedlicher Komplexität: Während Sie manche Aufgabe mit gerade mal einer Handvoll Mannen angehen, treten bei anderen Einsätzen gleich über 100 Truppenteile auf den Plan, samt indirekter Fernartillerie- und Luftunterstützung.

In puncto Spielverlauf und Bedienung orientiert sich Western Front stark am recht ähnlichen Vorgänger Eastern Front. Die mit Höhenstufen, Bergen, Flüssen, Städten und Wäldern bestückte Wabenkarte läßt sich nach Wunsch in dreifach zoombarem 2D oder in zweifach zoombarem 3D anzeigen. Ihre Einheiten werden zumeist automatisch plaziert, in vielen Szenarien reihen sich unterwegs auch noch ein paar Verstärkungstruppen ein.

Sie dirigieren die insgesamt 500 unterschiedlichen Truppengattungen mittels Maus und Hotkey, und das entweder einzeln oder rudelweise. Jede Einheit gebietet über ein bestimmtes Quantum an Aktionspunkten, das Sie beliebig in Bewegungen und/oder Schüsse aufteilen. Über die Verluste entscheidet eine Heerschar von Faktoren wie das Terrain, das Wetter, die Moral, die Fitness, der Versorgungsgrad, die Nähe zum Kommandanten oder der Eingrabungsfaktor. Aus diesem Grund gewinnt hier nur der den Tag, dem es gelingt, während



Luftlandeoperationen gehören zu den strategisch ansprechendsten Aufgabenstellungen.



Im Unterschied zu Eastern Front operieren Sie diesmal auch mit Landungsbooten.

seiner Operationen sämtliche Einflußfaktoren wenigstens halbwegs korrekt untereinander abzuwägen. Das Geschehen konzentriert sich weitestgehend auf die Bodenkämpfe, Luftschläge und Artilleriefeuer werden dagegen meist indirekt geordert: Sie geben einfach das Ziel-Hexfeld an, und in der nächsten Runde erfolgt der automatische Schlag – das bedeutet natürlich auch, daß Sie aufpassen müssen, nicht versehentlich ins eigene Feuer zu laufen. Dies war bereits beim Vorgänger so, neu hinzugekommen sind allerdings Landungsoperationen, die man mit Fallschirmspringern aus der Luft oder unter Zuhilfenahme von Booten durchführt.
Abgesehen davon sowie von der leicht verbesserten Steuerung hat sich weder optisch noch inhaltlich allzuviel getan: Ein wenig

Manfred Duy ★★★★

Also eines muß man Talonsoft ja lassen: Keine andere Strategie-Firma gibt sich auch nur annähernd so viel Mühe, den Ablauf eines militärischen Konfliktes derart detailliert und mit so viel historischer Akkuratesse wiederzugeben. Während man etwa beim Genre-Gegner Panzer General 3D mit leichter Hand mal eben ein paar Truppen verschiebt oder verheizt, wäre dies bei Western Front der sichere Weg in den Untergang. Jede noch so kleine Aktion sollte minutiös geplant werden, der Einbeziehung von Faktoren wie die Moral, das Terrain oder der Versorgungsgrad fällt eine Schlüsselrolle zu. Sollten Ihnen jedenfalls die SSI-Strategiespiele angesichts ihrer relativen Schlichtheit nur ein müdes Lächeln abringen, dann dürfte die Westfront genau Ihre Kragenweite sein – zumal hier ganz schön viel Spiel fürs liebe Geld geboten wird.
Und genau diese Stärke der Westfront ist zugleich ihre Schwäche. Eine einzige wohlüberlegte Runde dauert schon mal ein Viertelstündchen – obwohl die Anzahl der Truppen pro Szenario im Vergleich mit dem Vorgänger deutlich reduziert wurde. Gefragt ist angesichts des etwas schwerblütigen Geschehens weniger der forsche Draufgänger als vielmehr der kühl kalkulierende Planer.

- \+ Hohe Langzeitmotivation
- \+ Editor
- \+ Taktisch höchst anspruchsvoll
- \+ Adrette Optik
- − Lahme Animationen
- − Schwerfällige Bedienung
- − Kleine Bugs



Da strahlt der Stratege: Für die meisten der rund 500 Truppengattungen existiert ein umfangreiches Dossier.

Kosmetik wurde dem Terrain gegönnt, welches nun mit 42 Landschaftsformen (Wüste, Ufer, Wald ...) aufwartet, zudem ändern einige Einheiten ihren Tarnanstrich je nach dem aktuellen Szenario. Ein Lob gibt es dafür, daß sich nun nicht mehr ganz so viele Einheiten auf den teils sehr kargen und teilweise mit originalgetreuen Gebäuden geschmückten Karten tummeln. So bleiben auch die Wartezeiten auf den Computerzug zumindest in halbwegs erträglichen Grenzen. Eine kleine Verbesserung gab es auch bei den Mehrspieler-Optionen: Neuerdings bestimmt jede Seite einen menschlichen Kommandanten, der dann die Macht hat, unfähige humane Untergebene zu degradieren und mit speziellen Truppenteilen zu betrauen.



Abstand wahren: Die schwarzen Kreise markieren den zuvor geplanten Einschlag der Granatwerfer.

Zu guter Letzt noch ein kleiner Tip: Sowohl die erste englische als auch die erste amerikanische Verkaufsversion von Western Front kranken an etlichen kleinen Bugs. Aus unerfindlichen Gründen ist zudem das 200 Seiten starke Handbuch der US-Ausgabe doppelt so dick wie das englische – und Sie werden jede Zeile davon benötigen, um das komplexe Geschehen in all seinen Feinheiten in den Griff zu bekommen. Aus diesen Gründen greift der kluge Stratege entweder zu einer späteren amerikanischen Version – oder zügelt seine Ungeduld und harrt aus, bis die bereits vorbereitete germanisierte Ausgabe einschlägt. (md)

Western Front

Hersteller:	Talonsoft	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 9x	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/350, 64 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Dt. geplant)		
Multi-Player:	1-16 (an einem PC, Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	70
Einstieg:	50	**Komplexität:**	90
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 73

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Myth 2: Soulblighter

»Emil hau zu, der Zombie zuckt noch!« – frei nach diesem fröhlichen Motto schickt man hier als Feldherr seine Soldaten in den Echtzeit-Kampf gegen widerspenstige Untote.



Die Schlachten finden bei verschiedenen Witterungsverhältnissen statt. (3Dfx)

Wenn Gräber sich öffnen und ihre Bewohner ausspeien, ist entweder gerade Michael Jackson in der Nähe und trällert sein erfolgreichstes Lied, oder »Soulblighter« versucht, seine spezielle Friedhofsordnung weltweit einzuführen.
Wie im ersten Teil wandeln die unfreundlichen Zombies in einer frei drehbaren 3D-Welt umher – was damals eine absolute Neuigkeit bei Echtzeit-Strategiespielen war. In Deutschland wurde das 1997 erschienene Programm unter dem Namen »Kreuzzug ins Ungewisse« vermarktet und erschien damals noch bei Eidos. Seither wechselte das Entwicklerteam zu GT Interactive, nahm jedoch die Engine mit und knüpft beim Nachfolger an die bewährte Hintergrundgeschichte an.



Durch explosive Wurfgeschosse werden Brände verursacht. (3Dfx)

Die Nacht der schlurfenden Leichen

Zeitlich ist die Handlung 60 Jahre später angesiedelt, und die Bewohner Madrigals haben die verzweifelten Kämpfe gegen die finsteren Mächte längst vergessen. Allerorten herrscht tiefer Friede, für die Soldaten ist das Fegen des Kasernenhofs zum spannendsten Einsatz geworden. Als sich plötzlich seltsame Meldungen über gestohlene Leichen häufen, schöpft zunächst niemand Verdacht und man entsendet nur einen kleinen Trupp, um die Vorgänge zu überprüfen. An dieser Stelle beginnt die erste von 25 Missionen, in deren Verlauf sich nach und nach eine dramatische Geschichte entfaltet. Anhand vereinzelter Zwischensequenzen und der Einsatzbeschreibungen läßt sich verfolgen, wie sich die Armeen der Finsternis erfolgreich über das Land ergießen und die wehrlosen Bürger arg bedrängen. Der Spieler steuert in dieser schweren Stunde einen kleinen Trupp tapferer Recken, die sich aus unterschiedlichen Waffengattungen rekrutieren. Je nach Einsatz kommandieren Sie Berserker, Bogenschützen, Zwerge, Ritter und die heilkundigen Reisenden. Auf der dunklen Seite stehen Ihnen mehrere Arten von Untoten, Monstern und abtrünnigen Söldnern gegenüber. Nach und nach stellt sich dabei heraus, daß der machtgierige, abgefallene Fürst Soulblighter die wilden

Während der Missionsbeschreibungen wird die Geschichte weitererzählt. (3Dfx)





Die Erstürmung einer Festung gehört zu den leichteren Aufgaben. (3Dfx)



Ein dramatischer Kampf am Fuß eines Staudamms. (3Dfx)

Horden anführt und seinen Haß auf alles Lebendige an Ihren Landsleuten abreagiert.
Alle Einheitentypen haben jeweils einen optimalen Einsatzbereich: Schwertkämpfer brillieren naturgemäß im Nahkampf, Bogenschützen sollten Abstand zum Zielobjekt haben, und Zwerge ersetzen mit ihren explosiven Wurfgeschossen die Artillerie.

Der Friedhofs-Führer

Noch vor der ersten Schlacht sollten Sie das umfangreiche Tutorial absolvieren, welches Schritt für Schritt in die Feinheiten des Spiels einführt. Besonders die unterschiedlichen Kameraperspektiven und die Veränderung des Blickwinkels wollen geübt sein. Bedingt durch den echten 3D-Charakter der Landschaft ist es nämlich unabdingbar, die Blickrichtung an das Geschehen anzupassen. Die restliche Bedienung kann weitgehend mit der Maus erfolgen, wobei in gewohnter Manier Einheiten mit einem Rahmen ausgewählt und per Klick an eine andere Stelle geschickt werden. Ein Statusbalken zeigt den Gesundheitszustand der gewählten Kämpfer an, in der oberen Statusleiste erscheinen weitere erläuternde Informationen.
Wegpunkte setzen Sie in Kombination mit der Shift-Taste, während die Ausrichtung der Soldaten am geschicktesten unter Einsatz der Pfeiltasten festgelegt wird. Davon abgesehen dürfen Sie die Truppen in zehn unterschiedlichen Formationen anordnen, wobei das Spektrum von einer einfachen Linie bis hin zum schützenden Kreis reicht. Eine einblendbare Übersichtskarte erleichtert die Orientierung und gibt die Bereiche wieder, die bereits von den Truppen erkundet wurden. Wenn kurzfristig Leerlaufphasen auftreten, läßt sich die Spielgeschwindigkeit um mehrere Fak-

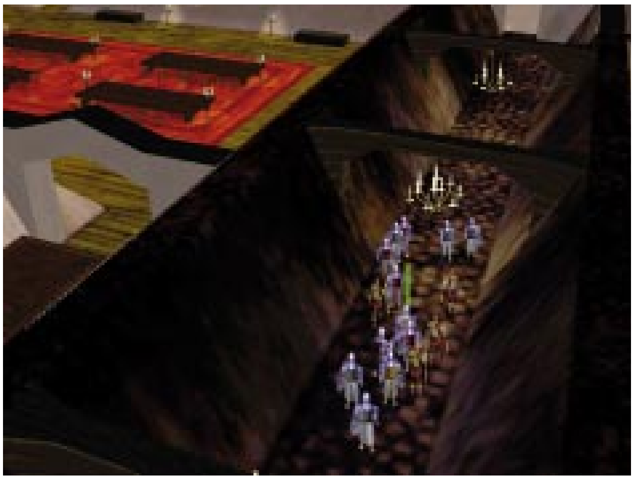
Manfred Duy ★★★★

Eigentlich könnte ich meinen Meinungskasten über den Vorgänger aus der Ausgabe 12/97 an dieser Stelle noch einmal verbraten, und es würde niemandem auffallen. Klar, inzwischen ist die Grafik vor allem dank der innerhalb der Burgmauern ablaufenden Kämpfe ein wenig hübscher geworden, und die Bedienung ist eine Nuance einfacher, aber ansonsten hat sich nicht sehr viel getan. Die Stärke von Myth ist nach wie vor der gelungene Mehrspieler-Modus, die anderen Kritikpunkte wie insbesondere die teils arg unübersichtlichen und schwer kontrollierbaren Gefechte bleiben weiterhin bestehen. Hinzuzufügen ist, daß ich mit der Kameraperspektive so meine liebe Not habe: Um alles im Blick zu behalten, muß man die Ansicht des Schlachtfeldes andauernd ändern und verliert dabei schnell die Orientierung. An diesem Manko dürften allerdings etliche der demnächst eintrudelnden Echtzeit-Spiele kranken, denn derzeit steht der 3D-Look in diesem Genre ganz oben auf der In-Liste.

+ Schicke Grafik
+ Umfangreicher Editor
+ Gelungener Mehrspieler-Modus
- Orientierung fällt schwer

Viel Spaß für viele Spieler

Speziell für Internet-Spieler hat Bungie Software einen eigenen Server eingerichtet. Im »bungie.net« kann man sich mit Teilnehmern aus aller Welt treffen und auf Wunsch auch in Teams spielen. Darüber hinaus ist es ebenfalls möglich, sich im Netzwerk zu duellieren oder gemeinsam gegen eine andere Mannschaft zu kämpfen. Folgende Varianten werden angeboten:
ASSASSIN: Jedes Team hat eine Einheit, die geschützt werden muß. Wird diese von den Gegnern getötet, ist die Partie für das jeweilige Team verloren.
BALLS ON PARADE: Jedes Team besitzt einen Ball. Gewinner ist das Team, welches nach Ablauf eines Zeitlimits im Besitz der meisten Bälle ist.
CAPTURES: Mehrere Bälle sind im Gelände verteilt und müssen eingesammelt werden. Gewonnen hat wieder der Besitzer der meisten Bälle.
FLAG RALLY: Bis zu neun Flaggen befinden sich auf dem Schlachtfeld und müssen allesamt erobert werden, um zu gewinnen.
HUNTING: Jedes Team versucht, so viele Wildtiere wie möglich zu erlegen.
LAST MAN ON THE HILL: Der letzte Spieler, der den Hügel vor Ablauf eines Zeitlimits erobert, gewinnt.
SCAVENGER HUNT: Wer zuerst alle Bälle einsammelt, gewinnt.
STAMPEDE!: Eine Herde Schweine muß von den Teams zu bestimmten Flaggen getrieben werden.
STEAL THE BACON: Die Teams versuchen, einen Ball zu erobern.
TERRITORIES: Man muß mehr Flaggen als der Gegner erobern und bewachen.



In den Gängen ist es besonders schwer zu kämpfen. (Software)

toren steigern und anschließend natürlich auch wieder entsprechend senken.

Im Land der Untoten

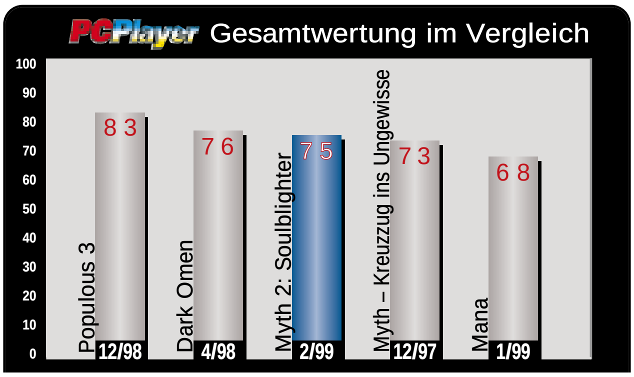
Der Feldzug gegen das Böse führt den Spieler durch die unterschiedlichsten Landschaften und zu den seltsamsten Schauplätzen. Mal muß man Gefangene auf einem Friedhof befreien, ein anderes Mal eine Burg erstürmen und dabei einen getarnten Pfadfinder-Zwerg einsetzen. Bei der Landung an einer fremden Küste oder den Streifzügen durch grüne Landschaften, leere Wüsten und über eisige Gebirgspässe kommt die Grafik besonders gut zur Geltung. Wechselnde Witterungen mit Schnee und Regen sorgen für weitere Abwechslung auf dem Schlachtfeld. Hübsch ist es, wie sich die Truppen nahe Flußläufen im Wasser spiegeln oder einen natürlichen Schattenwurf besitzen. Ähnliches war jedoch schon im ersten Myth zu bewundern. Wirklich neu ist, daß man sich innerhalb von Gebäuden und Katakomben verirren darf und beispielsweise durch eine komplette Schloßanlage tapert, um dem Hausherrn samt scheintoten Dienern eins auf die Mütze zu geben. Fünf Schwierigkeitsgrade sind vorhanden, und mit den beiden Editoren lassen sich neue Missionen detailliert entwerfen. (tw)

Thomas Werner ★★★★

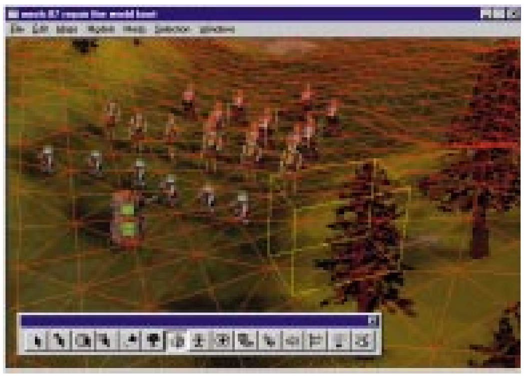
Offen gesagt: Ich habe ein Herz für Untote und finde die Hintergrundgeschichte mitsamt der mittelalterlich angehauchten Welt absolut anziehend. Leider vermisse ich eine Solo-Kampagne, in der ich einmal die böse Seite übernehmen und die hasenherzigen Menschen durch die Pampa jagen kann. Die angebotenen Missionen sind durchaus abwechslungsreich angelegt, doch taktisches Vorgehen ist in den meisten Fällen nur begrenzt sinnvoll. Die sorgsam ausgerichteten Formationen lösen sich bei Attacken sofort auf, und die im Nahkampf schwachen Bogenschützen sind nur mit Mühe aus dem Gewühl herauszuhalten. Da der Gegner mit Vorliebe von mehreren Seiten gleichzeitig angreift, steht der strategisch versierte Feldherr dabei oft auf verlorenem Posten.

Noch immer werfen Zwerge ihre Sprengladungen so ungeschickt ins Getümmel, daß mitunter auf einen getöteten Feind drei gleichzeitig außer Gefecht gesetzte eigene Kämpfer kommen. Das Handbuch preist zwar die Realitätsnähe dieses »Friendly Fire«, allerdings sollte man angesichts wandelnder Leichen und pyrotechnisch ausgestatteter Zwerge mit solchen Argumenten ein wenig vorsichtig sein. Die Truppen sind inzwischen folgsamer, jetzt schauen sie dafür oft gelangweilt zu, wenn einer der ihren von Monstern auseinandergenommen wird. Trotzdem, wer mit diesen kleinen Mankos leben kann, wird dank stimmungsvoller Kulissen und der einfachen Bedienung auf seine Kosten kommen und reichlich Spaß haben.

+ Interessantes Szenario
+ Abwechslungsreiche Missionen
+ Viel Action ...
- ... zu wenig Taktik
- Dumme Artillerie



Myth 2 enthält zwar deutliche Verbesserungen gegenüber dem ersten Teil, doch zum Aufstieg in eine höhere Wertungsklasse reicht es dennoch nicht. In einem ähnlichen Szenario ist Dark Omen angesiedelt, das mehr taktische Finessen bietet, aber trotz 3D-Look optisch weniger beeindrucken kann. In dieser Hinsicht punktet wiederum der jüngste Populous-Sproß, er ist allerdings in einer mythischen Vorzeit angesiedelt. Wer sich für einen Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie erwärmen kann, sollte einen Blick auf Mana werfen, bei dem mit Zaubersprüchen unter anderem Zombiehorden beschworen werden können.



Der Editor bietet viele Gestaltungsmöglichkeiten.

Myth 2: Soulblighter

Hersteller:	Bungie-Softw./GT Inter.
Testversion:	Beta vom Dezember '98
Betriebssystem:	Windows 9x
Sprache:	Englisch (Dt. geplant)
Multi-Player:	1-16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum: Pentium/133, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PCPlayer Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	60
Einstieg:	70	**Komplexität:**	60
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 75

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Thunder Brigade

Schwebende Panzer, die auf weit entfernten Planeten Bürgerkriege entscheiden: Wenn das Ihr Traum von der Zukunft sein sollte, bietet Ihnen »Thunder Brigade« alles, was das Herz begehrt.



Typische Voxel-Landschaften warten auf Ihre Erkundung. Unten im Bild finden Sie die Statusanzeigen.

Es herrscht wie immer Krieg im Weltall. Diesmal beuteln sich von der Erde abgeschnittene Terraner gegenseitig (wohl, weil außerirdische Rassen in den unzähligen Computerspiele zu stark dezimiert wurden). Und wie immer, wenn Menschen gegeneinander antreten, gibt es eine böse Regierung und ganz liebe Rebellen, welche erstere zum Teufel jagen wollen. So wie die Hintergrundgeschichte entspricht die ganze Donnerbrigade dem üblichen Action-Allerlei: Sie steigen in einen Hooverpanzer und düsen bis an die Zähne bewaffnet (Railguns, Raketen, Marker für Fernstreckenraketen und vieles mehr) den feindlichen Truppen entgegen. Es entsteht der Eindruck, in einem »Battlezone« ohne Strategiepart gelandet zu sein. Zusammen mit Ihren »Wingmen« (nein, geflügelte Panzer finden Sie auch in diesem Spiel nicht) rattern Sie durch dreidimensionale Umgebungen, welche in eigentümlicher Fraktalgrafik dargestellt sind. 3D-Beschleuniger werden folglich nicht unterstützt. Hin und wieder gelangen Sie an Bord unterschiedlicher Vehikel (etwa einer Stealth-Einheit), allerdings läßt sich dies wegen immer gleich bleibendem Interieur kaum erkennen. Im Gegensatz zu den meisten anderen missionsbasierten Actiontiteln, darf bei Thunder Brigade auch mitten im Einsatz gespeichert werden, was sehr löblich ist. Erfreulicherweise kommt Thunder Brigade für erschwingliche 60 Mark auf den Markt. (vs)



Die Schadensanzeige der gegnerschen Einheiten wird im Fadenkreuz deutlich hervorgehoben.

Volker Schütz ★★★★

Schon zu Spielbeginn irritiert die eigenartig aussehende Fraktalgrafik unser durch 3D-Beschleuniger verwöhntes Auge. Auch wenn man sich früher oder später mit der pixeligen Umgebung anfreunden kann, läßt sich die ernüchternde Ähnlichkeit aller Level nicht ignorieren. Tiefgreifende Veränderungen im Design letzterer bleiben ein frommer Wunsch. Allerdings heben die abwechslungsreichen und durchaus differenzierten Einsatzbeschreibungen das Manko der mangelnden Originalität wieder ein wenig auf.
Neben dem absoluten Pflichtprogramm (»Beschütze unsere Basis«) gibt es rein optionale Missionsparameter. Läßt es sich der Spieler lieber nach gelungenem Auftrag gutgehen, als noch mehr Feinde zu jagen, nimmt das Programm es ihm nicht übel. Eigentlicher Schwachpunkt ist die unveränderbare Steuerung, welche »A« als Vorwärts- und »Z« als Rückwärtsschubknopf vorsieht. Bestimmt kein Problem auf einem amerikanischen Keyboard, auf einem deutschen schon. Trotz allem bleibt Thunder Brigade für Freunde futuristischer Panzer auf jeden Fall einen Blick wert.

- ⊕ Halbwegs originelle Waffen
- ⊖ Fahrzeuginterieur gleichbleibend
- ⊖ Nervige Musik
- ⊖ Steuerung nicht konfigurierbar

Thunder Brigade

Hersteller:	Interactive Magic	**3D-Karten:** –
Testversion:	Beta vom Dezember ‘98	**Hardware, Minimum:**
Betriebssystem:	Windows 9x	Pentium/233, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch	**Hardware, Empfehlung:**
Multi-Player:	1-16 (Netzwerk, Internet)	Pentium II/300, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	50
Einstieg:	70	**Komplexität:**	60
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 65

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Rogue Squadron

»Rogue Squadron« ist ein neues Spiel aus dem Dunstkreis der Star-Wars-Saga. Diesmal brettern Sie mit diversen Raumschiffen über filmbekannte Planeten und heizen dem Imperium ein.



Unser Snowspeeder geht gerade zum Angriff auf die feindlichen Installationen über.

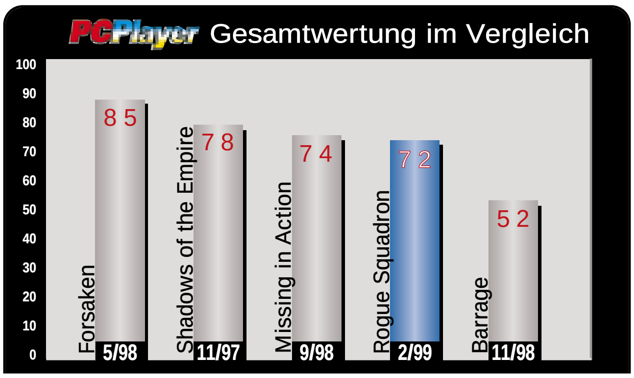
Luke Skywalker und Komparsen sind wieder im Namen der Rebellion unterwegs. »Rogue Squadron« startet in der Zeit kurz nach dem ersten Film (vierte Episode) und erstreckt sich über die folgenden Teile. Es extrahiert als inoffizieller Nachfolger von »Shadows of the Empire« die Flugsequenzen des selbigen und strickt daraus ein komplettes Spiel. Sie können nun zwischen Außen- und Cockpitansicht wählen. Die Bezeichnung als komplexer »Rebel Assault«-Abkömmling scheitert allerdings an den bei Rogue Squadron fehlenden Zwischenspännen. Textlastige Missions-Briefings treten an deren Stelle. So düsen Sie mit X-Wing, Y-Wing, A-Wing, V-Wing und Snowspeeder der Erfüllung diverser Einsätze entgegen. Vom »Beschützen Sie den Konvoi«- bis zum »Zerstören Sie alle imperialen Gebäude«-Auftrag ist das ganze Repertoire durchschnittlicher Action-Simulationen vertreten. Natürlich im schnuckeligen Star-Wars-Gewand.

Erzittert, Imperiale!

Sie müssen beispielsweise in Ihrem Snowspeeder diverse Satellitenschüsseln zerlegen, um die feindlichen Basen zu »blenden«. Dann geht es daran, unter den Lasersalven angreifender TIE-Fighter und dem Geschoßregen mutiger Bodentruppen eine AT-ST-Fabrik zu vernichten. Als würde dies nicht schon genug von den tapferen Rebellen abverlangen, müssen Sie auch noch einen AT-AT (auch als »Kampfläufer« bekannt) mit der üblichen Kabelmethode zu Fall bringen (das Abschleppseil Ihres Snowspeeders als Fallstrick benutzen). Hierbei gibt es neben den üblichen imperialen Schergen wie Sturmtruppen (zu Fuß und auf Speederbikes), TIE-Jäger, -Bomber und -Interceptor, AT-STs, AT-ATs oder Spionagedrohnen auch eigenartige Walker-Abkömmlinge, Raketen- und Lasertürme. Außerdem flitzen durch wüste Dünenlandstriche wuselige Sandmenschen, die nicht mehr als NPC-Eigenschaften besitzen. Zur Beendigung jedes Einsatzes haben Sie, wovon jeder echte Freiheits-



Viel romantischer kann ein Krieg der Sterne wohl kaum aussehen.



Forsaken ist das einzige Vollblut-Raumschiffspiel mit einer zeitgemäßen 3D-Engine. Daher läßt es die Konkurrenten noch immer blaß aussehen. Und als aufgepeppter Ausschnitt aus den verschiedenen Spielelementen von Shadows of the Empire, kommt Rogue Squadron natürlich nicht an das »Original« heran. Hinter Missing in Action fällt es leicht zurück, da letzteres noch über einige taktische Momente verfügt, die dem neusten Star-Wars-Werk völlig abgehen. Allein das Low-Budget-Spiel Barrage rast im Tiefflug an das unterste Ende des Testfeldes, da ihm aber auch jeglicher Anreiz für durchzockte Nächte fehlt.



Hier die zur Verfügung stehenden original Star-Wars-Fluggeräte.

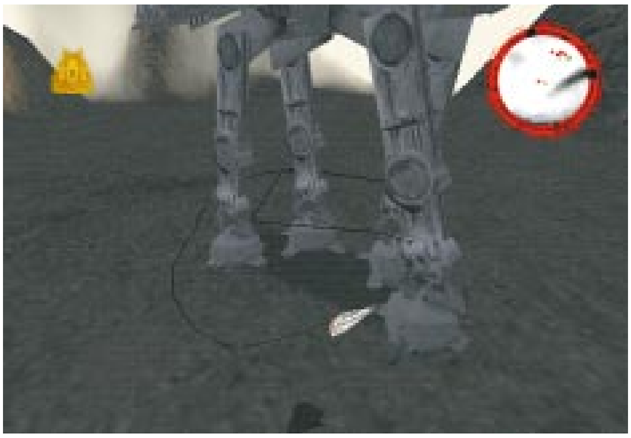
kämpfer nur träumen kann: drei Leben. Dafür dürfen Sie jeweils nur nach einer Mission Ihren Spielstand speichern. Außerdem gibt es Orden en masse. Und die gleich in den drei Kategorien bronze, silber und gold. So können Sie zwar gut genug sein, um in den nächsten Level zu kommen, aber für eine fein glänzende Medaille sollten bestimmte Gegnerzahlen erlegt, eigene Truppen geschützt und eine gewisse Trefferquote nicht unterschritten werden. Außerdem muß das Timing stimmen. Der im Haupthangar wartende »Rasende Falken« reizt die Phantasie, wenn es darum geht, was eine vollständige Sammlung von goldenen Orden so für Effekte haben mag. Damit außer den Augen auch die anderen Sinnesorgane bedient werden, unterstützt Rouge Squadron 3D-Sound. Mit der passenden Soundkarte können Sie somit noch intensiver ins Star-Wars-Universum eintauchen. **(vs)**



Bei dieser Mission müssen Sie einen Rebellenkonvoi beschützen.

Des Imperators Lieblings-Shuttle findet sich natürlich auch in Rogue Squadron wieder.





Wie in Shadow of the Empire umkreisen Sie feindliche Vierbeiner um diese von den Metall-stampfern zu holen.

Volker Schütz ★★★★

Für ein LucasArts-Spiel kommt Rogue Squadron ein wenig spärlich daher, selbst wenn die originalgetreuen Raumschiffe wie immer dicke Bonuspunkte einfahren. Um heutzutage mehr als nur Fans anzulocken, sollte man meiner Meinung nach allerdings auch etwas mehr als die hier verwendete, mittelprächtige Grafik präsentieren. Chrom- und Lichteffekte sind prinzipiell erfreulich, aber in Rogue Squadron bei weitem nicht ausgereizt.
Keine Mängel birgt die Steuerung, von V-Wing bis X-Wing gleitet die komplette Rogue-Staffel erfrischend geschmeidig über feindliches Terrain. Wer Shadows of the Empire gespielt hat, kennt das Flugmodell. Ein kleiner Makel findet sich dagegen in dem rapide ansteigenden Schwierigkeitsgrad. Kaum einer der späteren Level kann ohne schweißnasse Hände und rasenden Puls überstanden werden. Alles in allem sollten sich Fans eine X-Wing-Probefahrt nicht entgehen lassen.

+ Weiche Steuerung
+ Gefällige Level
– Durchschnittliches Aussehen
– Eine nette Story fehlt

Rogue Squadron

Hersteller:	LucasArts/THG
Testversion:	Beta vom Dezember 1998
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–

3D-Karten: Direct3D
Hardware, Minimum: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung: PentiumII/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 72

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

S.C.A.R.S.

Wenn Sie ein weißer Hai überholt, der eine Mine wirft und dann hämisch grinsend hinter dem nächsten Hügel verschwindet, so handelt es sich dabei nicht zwangsweise um einen wirren Alptraum. Bei »S.C.A.R.S.« sind solche Späße alltäglich.



Jeder Kurs von S.C.A.R.S. ist nach einem bestimmten Motiv gestaltet. Leicht zu erkennen, welches Thema hier dominiert. (3Dfx)

Wieder eine Vorgeschichte der Marke »Unglaublich, aber wahr«: Im Jahr 3000 nach Christus wird die Erde von neun superschlauen Computern beherrscht. Anstatt über die Rätsel des Universums zu brüten, haben diese aber viel Banaleres im Sinn. Die meiste Zeit verbringen sie mit ihrem größten Freizeitvergnügen, dem Rennsport. Wer hätte das gedacht?



Jeder Rechner hat ein eigenes Fahrzeug entwickelt, das einem bestimmten Erdentier nachgebildet wurde. Der Elefant zum Beispiel ist nicht gerade der Schnellste, dafür aber äußerst dickfellig und spurtreu. Der Hai hat eine gute Höchstgeschwindigkeit, schwächelt aber in Bereichen wie Bodenhaftung oder Panzerung. Damit man nicht nur im Fahrverhalten Unterschiede merkt, besitzen die Wagen auch eine sehr individuelle Optik. Das Nashorn ist bullig und kompakt, der Elefant überragt alle anderen Fahrzeuge, der Gepard gleitet geschmeidig dicht über dem Boden dahin. Je nach Ihrem Fahrstil sollten Sie sich für eines der Vehikel entscheiden, anfangs aber sind nur fünf verfügbar. Die übrigen müssen Sie sich erst durch Siege in den vorhandenen Pokal-Wettbewerben verdienen.

Der Tiger im Tank

Mit den vier Schwierigkeitsgraden können Sie das Spiel Ihrem Niveau etwas angleichen. Anfänger jedoch dürften eine noch leichtere Stufe vermissen, da spätestens mit dem zweiten Pokal die Computergegner jeglichen Respekt ablegen und Ihnen zeigen, wo der Bartel den Most holt. Außerdem sind selbst die schwerfälligsten Tiere recht schleuderanfällig. Bremsen vor steilen Kurven gehört zum Pflichtprogramm, mit dem Hai gleiten Sie in einer Tour von rechts nach links. Mit Übung ist dieses Raubtier aber einer der besten Garanten für den Sieg. Ähnlich große Phantasie wie bei der Fahrzeuggestaltung bewiesen die Programmierer bei der Motivauswahl für die neun Strecken. »Ski« ist selbstmurmelnd sehr verschneit und glatt und besitzt einen steilen Skilift. Auf dem Kurs »Mountain« schweben immer wieder Aliens über den Kurs und tauchen alles in violett schimmerndes Licht. Überhaupt wurde bei der künstlerischen Gestaltung mit Farbe nicht gespart. Fast alle Rennstrecken liefern das volle Spektrum des Regenbogens samt zahlreicher Zwischenschattierungen und erinnern in ihrer Fülle an Konsolen-Rennspiele, wo solch verschwenderisches Farbenspiel allgemein üblich ist.

Damit die hypergescheiten Computer auf Dauer nicht die Lust am Spiel verlieren, gibt es neun unterschiedliche Boni, meist Waffen, mit denen die Prozessoren erst so richtig in Fahrt geraten. Diese sind auf den Strecken verteilt und werden durch einfaches Überfahren eingesammelt. Neben so obligatorischen Mit-



Auch bei S.C.A.R.S. ist es ohne weiteres möglich, auf einem Splitscreen gegeneinander anzutreten. (3Dfx)



Eine Zeitbombe bereitet diesem Geparden einiges an Ungemach. Noch 21 Sekunden bis zur Detonation (3Dfx)

telchen wie Raketen oder Abwehrschilden dürfen Sie auch über Magnete oder Minen sperren staunen, die der findige Tierbändiger ab schießen oder sogar überspringen kann. Wer einmal einen hüpfenden Elefanten gesehen hat, wird dieses Wunder der Ästhetik nicht so schnell vergessen. Die Boni wirken sich bei den einzelnen Tierchen unterschiedlich aus und können außerdem in variabler Stärke aktiviert werden. Je nach Intensität und Tierart haben Sie zum Beispiel zwischen einem und vier Turbo-Boosts zur Verfügung, eine starke Rakete rumpelt die Konkurrenten stärker durch und hält sie länger auf als eine schwache. Ach ja: Eine 3D-Karte ist mal wieder Pflicht. **(uh)**



Es gibt insgesamt vier Bonusautos, hier die aggressive Cobra.

Udo Hoffmann ★★★★

Im Rausch der Farben: Auf Konsolen können die Spiele gar nicht bunt genug sein, auf dem PC ist man da meist deutlich dezenter. Bei S.C.A.R.S. wird mit dieser Tradition gebrochen, ein Screenshot bringt die Pracht gar nicht richtig rüber. Ähnlich auffällig wie diese künstlerische Gestaltung sind die Fahrzeuge, wenn auch die Unterschiede zwischen den einzelnen Tierrassen nicht immer ganz deutlich werden. Charakteristische Motorgeräusche gehen den Viechern zum Beispiel völlig ab, dabei drängt sich ein wenig Löwengebrüll oder Schlangengezischel doch förmlich auf. Ansonsten aber bietet S.C.A.R.S. durch je vier Pokale und Bonusautos genügend Langzeitspaß. Die Fahrphysik ist für einen Fun-Racer nicht übel und gibt Können viel Gelegenheit, Anfängern souverän davonzuziehen. Wenn Sie sich an der geringen Bodenhaftung und den leicht schwebenden Fahrzeugen nicht stören, die sogar beständig Kondensstreifen hinter sich herziehen, dürfen Sie zufrieden sein.

- (+) Geistreiche Vehikel
- (+) Knallbunt
- (–) Wagen schweben etwas
- (–) Fahrverhalten äußerst rutschig

S.C.A.R.S.

Hersteller: Vivid Image/Ubi Soft
Testversion: Beta vom Dezember '98
Betriebssystem: Windows 9x
Sprache: Deutsch
Multi-Player: 1-2 (PC), Netzwerkspiel in Vorbereitung
3D-Karten: Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	50
Einstieg:	60	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	in Arbeit

Spielspaß: 70

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Track Pack 98

ZUSATZ CD



So sieht das Cockpit von Grand Prix 2 nach der Behandlung mit dem Track Pack aus.

Über zwei Jahre ist der Rennsport-Klassiker »Grand Prix 2« inzwischen alt; seinem Beliebtheits- und Bekanntheitsgrad tut das nicht den geringsten Abbruch. Wer sich im Internet umschaut, entdeckt ohne Ende Fan-Seiten mit meistenteils sinnvollen Neuerungen. »Hervorragend«, dachte sich Instant Access, »damit verdienen wir uns eine schnelle und leichte Mark«. Die Firma lud versammeltes Gedankengut herunter und brannte es auf eine CD, die jetzt für wenig Geld in die Händlerregale kommen soll. Sie können neue Strecken befahren, sich über aktuelle Saisondaten freuen oder neue Cockpits bewundern. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★

Kaum zu übersehen ist die Aufschrift »100 Prozent inoffiziell«, die direkt unter der namensgebenden Überschrift auf der Packung prangt. Microprose würde sich auch dafür bedanken, mit Sharewareprogrammen in Verbindung gebracht zu werden, die sich jedermann umsonst aus dem Internet herunterladen kann. Die Zusätze sind in Teilbereichen sehr sinnvoll und klar von Fans für Fans gemacht, professionelle Programmierkunst aber sieht anders aus. Die 20 neuen Kurse wie etwa der Avus in Berlin sind allesamt real, aber sehr einfach gestaltet und mit den Originalstrecken nicht vergleichbar. Am meisten kann man sich noch über Details wie Helme, Namen oder Motorleistung aus der Saison '98 freuen. Nur für Menschen ohne Zugang zum WWW.

- (+) Sinnvolles Zubehör
- (–) Alles schon im Internet
- (–) Umständliche Benutzeroberfläche

Track Pack 98

Hersteller: Instant Access
Testversion: Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem: Windows 9x
Sprache: Deutsch
Multi-Player: 1-26 (abwechselnd an einem PC), 1-2 (Modem, Nullmodem)
3D-Karten: –
Hardware, Minimum: 486/66, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	50
Einstieg:	70	**Komplexität:**	50
Steuerung:	90	**Multi-Player:**	50

Spielspaß: 41

Rennspiel für Fortgeschrittene

Test Drive 5

Immer wieder Weihnachten, jedes Jahr Ostern, jedes Jahr ein neues »Test Drive«. Exakt zwölf Monate nach dem vierten Teil versucht Accolade abermals, die Herzen der Kunden zu erobern.

Wie jedermann weiß, trinken Rennspieler lieber Bier als Milch, inhalieren bevorzugt den Wohlgeruch von Autoabgasen und hören ausschließlich Hard Rock. Die Grunge-Band, die im Vorspann von »Test Drive 5« höchst professionell ihre E-Gitarren malträtiert, paßt sich diesem bewährten Klischee optimal an. Wer seine Mutter oder den Heino verehrenden Ehepartner aus dem Zimmer haben will, muß bloß die Anlage auf Maximum stellen. Dann kann man garantiert ungestört die fünfte Generation der Testfahrt auf sich wirken lassen.

Auf den ersten Blick hat sich kaum etwas geändert. Wie in Part vier setzt Accolade auf eine Mischung aus exklusiven Schüsseln der Gegenwart und voluminösen Amischlitten aus den siebziger Jahren. Es fällt auf, daß kein einziger deutscher oder italienischer Sportwagen dabei ist, vermutlich waren die Lizenzen zu teuer. Dieses Manko wird aber durch Quantität ausgeglichen. Es gibt insgesamt 18 Strecken, die grafisch alle etwas blaß gehalten sind, aber ordentlich Abwechslung bieten. Neben weitläufigen Rundkursen erscheinen Strecken, die in verschiedenen Etappen durch immer neue Gegenden führen. Tunnel, gelegentliche Weggabelungen und kleine Abkürzungen erfreuen des Fahrers Herz. Zu je acht neuen wie alten Wagen kommen noch sieben Bonusautos und vier Polizeikarossen dazu. Die Bonusautos erhalten Sie für gute Fahrleistungen in diversen Pokalwettbewerben, die Bullenkutschen sind für den Cop-Modus vorgesehen.



Für den Statistikfreund lassen sich etliche Fahrleistungen auf häßlichen Tabellen abrufen.



Sie können sich so nah an die Fahrzeuge heranzoomen, daß sie fast ein Viertel des Bildschirms ausfüllen. (Voodoo2)



Auch bei Test Drive 5 ist es nun möglich, in die Rolle des Polizisten zu schlüpfen. Der verfolgte Verkehrsrowdy (Pfeil) hinterläßt bei seiner Flucht ein mittelgroßes Verkehrschaos. (Voodoo2)

Dem Sünder auf der Spur

Ganz ähnlich wie bei »Need for Speed 3« verfolgen Sie hier alle möglichen Straftäter. Anders als im großen Vorbild fehlt aber eine Unterstützung durch Straßensperren oder Nagelbarrieren, Sie donnern dem Übelbold einfach mehrmals heftig in die Blechteile, bis sein Fahrzeug die Reifen streckt. Ihr unversehrtes Polizeiauto lacht dann laut über derartiges Schwachverhalten und verfolgt sofort den nächsten Schurken.

Alle Fahrzeuge sind ziemlich sensibel und brechen gerne aus, wenn Sie schnell in wilde Kurven gehen. Sie müssen daher behutsam mit Ihrem Joystick um- und auch häufiger mal vom Gas gehen. Mit der Tastatur können Sie ebenfalls leidlich fahren, erstaunlicherweise aber sind die Muscle Cars der Hippie-Zeit trotz Blattfederung gutmütiger als die Sportwagen unserer Epoche und haben auch keinerlei Schwierigkeit, deren Tempo mitzugehen. Nur die Schaltwege sind wesentlich länger, was bei einer Automatikschaltung ein ziemliches Handikap bedeutet. Diese weigert sich oft, an Steigungen herunterzuschalten, und Sie verlieren dadurch an Tempo. Mit Handschaltung taucht dieses Problem nicht auf, und dann spricht alles dafür, mit den wesentlich schöneren alten Prunkkarossen unterwegs zu sein. Die Programmierer selbst sind übrigens anderer Auffassung, sie sprechen im Zusammenhang mit den Modernlingen von »Beautys«, während die Oldsmobile als »Beasts« bezeichnet werden.



Die Muscle Cars der Sechziger können problemlos mit modernen Sportwagen mithalten. (Direct3D)

Im Rennen müssen Sie wie immer bei Test Drive auf Zivilverkehr oder Polizeistreifen achten. Nett ist, daß es in den jeweiligen Ländern unterschiedliche Dienstfahrzeuge gibt. Wir bezweifeln aber, daß ein russischer Skoda tatsächlich einen englischen Jaguar einholen kann. Außerdem gibt es in Rußland keinen Linksverkehr, um die amerikanische Allgemeinbildung ist es wirklich schlecht bestellt. Der fehlende Rückspiegel regt kaum auf, ein kleiner Radarschirm in der Ecke leistet nämlich Ersatzarbeit und zeigt in verschiedenen Farben normale, Polizei- und Konkurrenzfahrzeuge an. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★★

Test Drive kommt mir immer mehr wie der jüngere Bruder von »Need for Speed« vor. NfS 3 läßt einen nun ans Polizeisteuer? »Das kann ich auch schon«, meint der Kleine und bemüht sich nach besten Kräften, den Großen zu imitieren. Die Autos in NfS 3 haben jetzt schicke Metallic-Lackierungen? »Kein Problem«, tönt der Gernegroß und bietet eine Kopie an, die halbwegs mithalten kann. Was die Test-Drive-Serie früher einmal auszeichnete (noble Supersportwagen, die sich aus einer edlen Cockpit-Perspektive heraus steuern ließen), ist schon lange entschwunden. Ein Cockpit gibt es nun gar nicht mehr, mit dem allerersten Vorläufern hat man nur noch den Namen gemein. Das muß nicht schlecht sein: Die zahlreichen Pokale, die schicken Muscle Cars und die vielen abwechslungsreichen Rennstrecken sind gelungen. So riesengroße Wagen wie in TD5 habe ich noch nie auf dem Bildschirm gesehen. Und das Fahrverhalten ist im Vergleich zum Vorläufer deutlich verbessert worden und nicht mehr so hektisch, sondern durch Übung ohne weiteres zu meistern.

+ Viele Wagen, viele Strecken
+ Auch langfristig motivierend
- Immer mehr Kopie von NfS 3
- Wagen sind recht sensibel

Test Drive 5

Hersteller:	Accolade
Testversion:	Beta vom Dezember '98
Betriebssystem:	Windows 9x
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1-2 (an einem PC), 1-6 (Netzwerk)

3D-Karten: Direct3D, 3Dfx, Voodoo2
Hardware, Minimum: Pentium/200, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	80
Einstieg:	60	**Komplexität:**	70
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 70

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

X-Games Pro Boarder

Wenn aus einem ehemaligen Yuppie-Vergnügen ein olympischer Sport wird, sind Spieleentwickler nicht weit. Mit »X-Games Pro Boarder« wurde das Wesen des Snowboard-Wedelns sogar ganz gut imitiert.

Schon coole Typen, diese Snowboarder. Mit legeren Designerklamotten und laszivem Hüftschwung gleiten sie steilste Berghänge hinunter, feiern in der Nacht wilde Partys und sind am nächsten Morgen problemlos in der Lage, erneut sportliche Höchstleistungen zu erbringen. Auch dieses Spiel verrät Ihnen nicht, wie dieses Wunder zustandekommt, aber dafür verschafft es Ihnen einen umso besseren Einblick in die zahlreichen Snowboard-Disziplinen.

Zu Beginn stehen fünf unterschiedliche Wettbewerbe zur Wahl. Beim Midnight-Express müssen Sie lediglich möglichst schnell den Hang hinunterrutschen, in allen anderen Freiluft-Exkursionen kommt es aber nicht auf Tempo, sondern auf gelungene Tricks an. Ungefähr in der Art, daß Sie mit Schmackes auf einen Hügel zusteuern, einmal kurz springen und dann möglichst ästhetische Verrenkungen auf Ihrem Brett vollführen. Immer gerne genommen wird ein mehrfacher Salto; durch angewinkelte Knie oder ein durchgestrecktes Rückgrat während der Flugphase kann man diesen noch gehörig aufwerten. Die Steuerung ist nicht ganz einfach, was sich schon durch drei verschiedene Bedienarten andeutet: eine für die Tricksprünge in der Luft sowie eine Amateur- beziehungsweise Profisteuerung für das auf dem Boden gleitende Brett. Neben einfachen Rechts-Links-Schwüngen können Sie noch einen 180°-Switch ausführen und sich auch besonders hart in Kurven legen. Kurze Balanceakte auf Tischen oder Pfosten bringen Extrapünktchen, sind aber eher ein nebensächliches Showelement.



Wenn süß im Mondlicht leis' die Bretter surfen. Snowboarder lieben lauschige Abfahrten.

Werden Sie in allen fünf Disziplinen Erster, kommen vier neue Strecken hinzu. Obwohl sie alle anders ausschauen, halten sich die zu bewältigenden Aufgaben in engen Grenzen. Ob Sie nun im Stadion Ihre Salti schlagen oder am Mount Baker Cap den (Schnee-)Boden küssen, macht kaum einen Unterschied. Ein Dreher mehr oder weniger und eine gute Landung entscheiden meist zwischen Sieg und Niederlage. **(uh)**



Auf, auf und davon: In der Halfpipe kommt es vor allem auf kunstvolle Sprünge an.

Udo Hoffmann ★★★★

Wenn selbst Steffi (unsere Assistentin) mich durch Kratzen und Beißen kurz vom Computer verdrängen und ein paar Schwünge ausprobieren will, muß X-Games Pro Boarder gewisse Qualitäten besitzen. Die ungewöhnliche Thematik wurde aber auch mit hervorragender Musik hinterlegt. Die rasante Perspektive bei gewaltigen Sprüngen über Hubschrauberrotoren oder Baumstämme hinweg ist der zweite große Pluspunkt.

Haben Sie die grundlegenden Mechanismen aber erst einmal verstanden, ist das Programm fix durchgespielt. Die Computergegner sind weit davon entfernt, perfekte Tricks hinzulegen, die einzelnen Preise im Nu gewonnen, Abwechslung wird verzweifelt gesucht. Sie können mit dem Pro Boarder sicher ein kurzweiliges Gesellschaftsspringen auf Geburtstagsparties veranstalten und sich an zehn ungewöhnlichen Punkbands erfreuen. Langfristigen Spielspaß werden aber nur »Die Hard«-Fans herauskitzeln, die auch heute noch mit Begeisterung »Mensch-Ärgere-Dich-nicht« spielen.

- \+ Rasante Perspektiven
- \+ Gute Hintergrundmusik
- − Leicht stupide
- − Schnell langweilig

X-Games Pro Boarder

Hersteller:	Electronic Arts	**3D-Karten:**	Direct3D
Testversion:	Beta vom Dezember '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 9x	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1-2 (Modem, Nullmodem), 1-8 (Netzwerk)		

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	70
Einstieg:	60	**Komplexität:**	40
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 68

Rennspiel für Einsteiger

Test Drive 4x4

Einmal querfeldein durch Nachbars Vorgarten – dieser Wunsch beseelt so manchen Offroad-Fan, der dann letztendlich doch nur friedlich über Feldwege brettert.

Schon im Frühjahr 1997 versuchten sich die »Test Drive«-Väter an einem Offroad-Sproß ihrer beliebten Rennspiel-Serie. Was dabei herauskam, war wohl auch in den Augen der Verantwortlichen so mäßig, daß der Nachfolger einen ganz neuen Titel verpaßt bekam. Nach wie vor kann man sich hinter das Lenkrad von Wagen wie dem für das amerikanische Militär entwickelten Hummer oder dem Jeep Wrangler klemmen. Nicht alle 21 Fahrzeuge stehen jedoch im Welttour-Modus sofort zur Verfügung. Zudem haben Sie nur ein begrenztes Budget, um ein Auto zu erwerben, und müssen Ihre Finanzen erst durch den Gewinn von Rennen aufbessern. Gebrauchtwagen nehmen die Händler gegen einen Abschlag gerne wieder zurück.



Schlammlöcher bremsen die Fahrzeuge deutlich ab. (3Dfx)

In sechs Landschaften finden die Turniere statt, wobei die Bandbreite von den Schweizer Alpen bis zu den Stränden von Hawaii und der Mojave-Wüste reicht. Die Rennen sind in fünf Klassen aufgeteilt, und wenn man sich unter den ersten drei Teilnehmern plaziert, geht es eine Runde weiter. Bei den Wettbewerben unterschiedlicher Klassen sind natürlich ausschließlich solche Fahrer zugelassen, die über ein entsprechendes Gefährt verfügen. Am härtesten ist es, in der offenen Klasse zu gewinnen, doch erwartet diese Herausforderung auch bloß Spieler, die in den anderen Bereichen erfolgreich waren.



Am Strand von Hawaii verstören Sie die ahnungslosen Badegäste. (3Dfx)

Entlang der Piste wurden in bestimmten Abständen Checkpoints eingerichtet, die Sie innerhalb des Zeitlimits erreichen sollten. Die verfügbare Zeit hängt dabei vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab, der zudem die Aggressivität der Gegner und die Auswirkungen des Straßenbelags beeinflußt.

Wer außerhalb des Wettbewerbs auf Zeit fahren möchte, kann die Rennfahrzeuge und die Pisten frei wählen. Einige Strecken öffnen sich allerdings erst, wenn man zuvor bei der Welttour erfolgreich war. Zusätzlich ist ein Mehrspieler-Modus implementiert, mit dem sich im Netzwerk gegeneinander fahren läßt. Sie dürfen übrigens zwischen mehreren Außenansichten und der Cockpitperspektive umschalten. **(tw)**

Thomas Werner ★★

Was den Einsteiger freut, ärgert den Rennspiel-Liebhaber: Test Drive 4x4 ist ein sehr schlicht gestricktes Actionspiel, bei dem man immerhin sofort loslegen kann. Offensichtlich wollte man Genreneulingen besonders entgegenkommen und hat deshalb die notwendige Steuerung auf ein simples Links/Rechts-Tastenduo reduziert. Gaspedal und Bremsen sind prinzipiell vorgesehen, doch eigentlich gewinnt man immer dann, wenn man mit einem Bleifuß durch die Gegend rast. Dank dieser Fahrphysik gerät man dabei selbst in Kurven nicht ins Schleudern. Ein wenig versöhnen können die leidlich abwechslungsreichen Pisten, von denen es leider zu wenige gibt. Auch bei den Texturen hat man sich nicht übermäßig bemüht, wodurch es zu einem recht unangenehmen Tapeteneffekt kommt. Renn-Novizen, die Testdrive 4x4 vom unkundigen Christkind unter den Weihnachtsbaum gelegt bekamen, können es sich ja mal bis Ostern installieren und ein paar Runden drehen. Der Rest greift lieber zur deutlich spaßigeren Konkurrenz.

+ Rascher Einstieg

− Schlechte Fahrphysik

− Mäßige Grafik

Test Drive 4x4

Hersteller:	Accolade/Electronic Arts
Testversion:	Beta vom November `98
Betriebssystem:	Windows 9x
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk)
3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum:	Pentium/200, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	PentiumII/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	30
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	50

Spielspaß: 39

PC Player INDEX

1999 FEBRUAR

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.


ROLAND AUSTINAT


MANFRED DUY


UDO HOFFMANN


THOMAS KÖGLMAYR


MARTIN SCHNELLE


THOMAS WERNER

Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Thomas Köglmayr	Martin Schnelle	Thomas Werner	Seite
Links LS 99	Sport	92	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	–	★★★★★	110
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	91	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	72
Falcon 4.0	Flugsimulation	90	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	80
Baldur's Gate	Rollenspiel	85	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	64
Speed Busters	Rennspiel	84	★★★	★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★★	106
Return to Krondor	Rollenspiel	81	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	–	★★★★★	102
Future Cop	Action	76	★★★★	★★★	–	–	–	–	120
Myth 2 – Soulblighter	Strategie	75	–	★★★★	★★★	★★★★	–	★★★★	86
Uprising 2	Strategie-Action	75	–	★★★	★★★★	–	★★★★	★★★★	116
Turok 2: Seeds of Evil	Action	73	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	108
Western Front	Strategie	73	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	84
Rogue Squadron	Action	72	★★★	★★★★	★★★★	–	★★★★	★★★★	90
Chessmaster 6000	Simulation	71	★★★	★★★★	★★★	–	–	★★★★	78
S.C.A.R.S.	Rennspiel	70	★★★	★★★	★★★★	–	★★★★	★★★	92
Test Drive 5	Rennspiel	70	★★	★★★★	★★★★	–	★★★	★★★★	94
Viper Racing	Rennspiel	69	★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	119
Conflict FreeSpace Silent Threat	Zusatz-CD	68	★★★	★★★	★★★	–	★★★★	–	121
X-Games Pro Boarder	Action	68	★★★★	★★★★	★★★★	–	★★★★	★★★	96
Thunder Brigade	Action	65	–	★★★★	–	–	★★★	–	89
Spiel des Lebens	Brettspielumsetzung	63	★★	★★★	★★★	–	★★★★	★★	105
Dark Vangeance	Action	58	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	122
Nascar Racing 99	Rennspiel	58	★★	★★★	★★★	–	–	★★★	105
Track Pack 98	Zusatz-CD	41	★	★★★	★★★	–	–	–	93
Ashgan	Action-Adventure	40	★★	★★	★★	–	★★	★★	118
Test Drive 4x4	Rennspiel	39	★	★★	★★	★	★★	★★	97
Battle Arena Toshinden 2	Prügelspiel	29	★	★★	★★	–	★	★★	121

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben:

Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Thomas Köglmayr	Martin Schnelle	Thomas Werner	Heft
FIFA 99	Sport	92	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	1/99
Half-Life (deutsch)	Action	92	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	12/99
NHL 99	Sport	91	★★★★	★★★★★	★★★★★	–	★★★★★	★★★★★	11/98
NBA Live 99	Sport	90	★★★★★	★★★★★	★★★★	–	–	★★★★★	1/99
Grim Fandango	Adventure	89	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	1/99
Racing Simulation 2	Rennspiel	89	★★★★	★★★★★	★★★★★	–	★★★★★	★★★★★	11/98
World War 2 Fighters	Flugsimulation	86	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	1/99
F22 Total Air War	Flugsimulation	85	★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	11/98
Fallout 2	Rollenspiel	85	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	1/99
Oddworld: Abe's Exoddus	Action-Adventure	85	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	–	★★★★	1/99
Siedler 3	Wirtschaftssim.	85	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	1/99
European Air War	Flugsimulation	84	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	12/99
Grand Prix Legends	Rennspiel	84	★★★★	★★★★★	★★★★★	–	★★★	★★★★	11/98
King's Quest 8: Maske der Ewigkeit	Adventure	84	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	1/99

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

Rollenspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Return to Krondor

Sehr storylastig präsentiert sich das langerwartete Rollenspiel aus dem Hause Sierra – kein Wunder, denn schließlich hat ein leibhaftiger Fantasy-Erfolgsautor die Entwickler mit Ideen gefüttert.



▲ Gespräche mit anderen Charakteren sind äußerst wichtig. (3Dfx)

Seitdem das Lieblingsbeispiel der Chaosforscher ein Schmetterling ist, der angeblich mit seinem Flügelschlag viele tausend Kilometer weiter einen Tornado auslösen kann, betrachte ich die kleinen Flattermänner mit großem Argwohn. Manchmal kann so etwas schließlich ein ganzes Leben verändern. Dies muß auch James erfahren, der nicht ahnt, welche Auswirkungen ein weit entfernt stattfindender Piratenüberfall auf sein künftiges Schicksal haben wird. Alles beginnt für ihn mit dem Auftrag, die künftige Hofmagierin vom Nordtor der Stadt Krondor abzuholen. Rasch jedoch überschlagen sich die Ereignisse, und es geschehen mehrere Verbrechen, hinter denen eine noch finsterere Bedrohung steckt.
Wichtigster Schauplatz des Geschehens ist Krondor mit seinen unterschiedlichen Stadtteilen. Später begibt man sich unter anderem in die Kanalisation und unternimmt eine kleine Reise durch das schöne Land Midkemia.



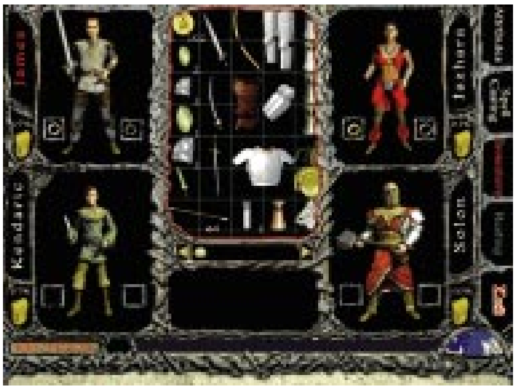
In den wohlhabenden Vierteln Krondors befinden sich sehr gepflegte Häuser. (Software)

Party Time!

Läuft der Spieler zunächst nur in der Haut von James durch das nächtliche Krondor, so ändert sich dies rasch nach der Begegnung mit der Magierin Jazhara. Im Verlauf der Handlung schwankt die Stärke der Gruppe zwischen eins und vier, denn es stoßen noch ein Kämpfer, ein Zauberer und ein Priester hinzu, die aber auch wieder ihrer Wege gehen können.
Jede Person hat eine eigene Inventaranzeige, wobei Sie Gegenstände problemlos mit der Maus zwischen den Party-Mitgliedern hin und her transferieren. Zudem darf man die Charaktere je nach Berufsklasse mit unterschiedlicher Bewaffnung und Ausrüstung ausstatten. Mit zunehmender Spieldauer sammeln sich schließlich mehr und mehr Erfahrungspunkte an, bis man schließlich die Fähigkeiten der einzelnen Personen steigern kann. Alle Figuren bewegen sich in einer dreidimensionalen



In manchen Szenen wird die Szenerie in einem anderen Maßstab dargestellt. (Software)



Die Gegenstände können zwischen den Party-Mitgliedern ausgetauscht werden.



Eine dramatische Kampfszene – gerade bereitet die Magierin einen mächtigen Zauber vor. (3Dfx)



Bei einigen Kämpfen in der offenen Landschaft erscheinen die Figuren sehr klein. (3Dfx)

Welt, wobei die Ansicht je nach Schauplatz extrem variiert. Manchmal erscheinen die Agierenden fast bildschirmfüllend, ein anderes Mal sieht man sie nur aus der Vogelperspektive. Selbst beim Gang durch einen Korridor wechselt die Blickrichtung mitunter mehrmals, was ein wenig an die wechselnden Kameraperspektiven bei einem Kinofilm.

Hiebe statt Liebe

Selbst die Kämpfe lassen sich aus verschiedenen Winkeln betrachten. Wie im klassischen Rollenspiel üblich, erfolgen die Gefechte rundenweise, das heißt nach jedem Zug des Gegners hat man selbst quasi unbegrenzt viel Zeit zum Reagieren. Farbige Kreise zeigen an, wie stark Sie selbst und der Angreifer noch sind, und der Mauszeiger wechselt sein Symbol, wenn er sich etwas Interessantem nähert. Zum Einsatz kommen Bogen als Fernwaffen und Schwerter, Degen, Äxte sowie Dolche als Nahkampfzubehör. Notfalls darf man dem Gegenüber auch mit der Faust eins aufs Auge hauen. Ein Klick auf den Feind genügt, schon schwingt die eigene Figur die Kampfaxt. War der Schlag erfolgreich und wurde nicht abgewehrt, wird kurz über dem Kopf des Getroffenen angezeigt, wieviel Lebensenergie dem Ärmsten da gerade abhanden gekommen ist. Während der Kämpfe dürfen Sie auch die Waffen wechseln, Heiltränke konsumieren oder aussetzen und dabei in der Nase bohren, doch hat dann die Gegenseite erst einmal Gelegenheit für ein paar kräftige Hiebe. Zu heftig mitgenommene Partymitglieder sind nicht tot, nur bewußtlos – zumindest wenn wenigstens einer von ihnen die Auseinandersetzung überlebt. Nach einem Schluck aus der Medizinpulle oder einem Besuch im Tempel von Krondor kurieren diese ihre Verletzungen rasch aus. Wenn alle Recken hingestreckt wurden, können Sie den Kampf aber einfach wiederholen.

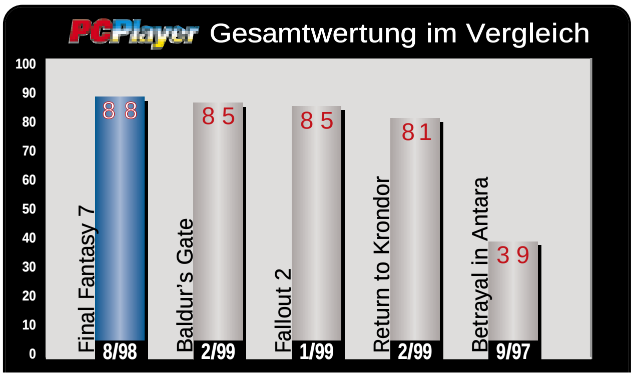
Manfred Duy ★★★★

Als bekennender Feist-Fan war ich von der Hintergrundgeschichte ausgesprochen angetan und machte mich deshalb voller Erwartungen auf den Weg nach Krondor. Dort angekommen, brauten sich allerdings einige Frustwolken über mir zusammen: Warum muß die Perspektive andauernd hin- und herspringen, so daß ich rasch die Orientierung verliere? Wieso gibt es kein Automapping – auch bei übersichtlichen Gangsystemen wie in der Kanalisation gehört das für mich einfach zum heutigen Standard dazu ...
Zudem wird das Inventar rasch unübersichtlich, wenn ich nicht öfters einen Laden aufsuche und das überflüssige Zeugs verscherbele. Die Personen laufen zu langsam, häufig muß man mit der Maus mehrfach klicken, um endlich zum richtigen Punkt zu gelangen. Außergewöhnlich ist jedoch die Atmosphäre, was nicht zuletzt der Grafik zu verdanken ist. Die Charaktere sind interessant, und man fühlt sich schnell in einen Feist-Roman versetzt. Höchst ansprechend finde ich sowohl das Kampfsystem als auch das Knacken von Truhen; von beidem sollte sich die Konkurrenz eine dicke Scheibe abschneiden.

- \+ Ansprechende Grafik
- \+ Interessante Charaktere
- \+ Spielt sich wie ein Feist-Roman
- − Wirre Kamerawechsel
- − Etliche kleine Schönheitsfehler

Vom Zauber der Magie

Über 60 Zaubersprüche lassen auch große Gegner rasch aus den Latschen kippen. Allerdings müssen die magischen Kräf-



Gerade in den letzten Monaten sind im Rollenspiel-Genre mehrere Top-Titel erschienen, die jedoch unterschiedliche Akzente setzen. Final Fantasy ist sehr storylastig, doch geht es dabei um einen High-Tech-Konzern, und die Grafik ist eher putzig. Durch fantasyreiche Gefilde wandert Baldur's Gate, dort liegt die Betonung auf den zahlreichen Echtzeit-Kämpfen. Bei Fallout 2 taucht der Spieler in eine Endzeit-Atmosphäre ein, während das Spiel selbst die klassischen Genretugenden aufweist. Return to Krondor hat sicherlich das bemerkenswerteste Kampfsystem und eine interessante Story. Trotz Anleihen am Feist-Universum ist hingegen Betrayal in Antara sehr lieblos zusammengestückelt.



Dieser Dämon ist eine echte Herausforderung. (3Dfx)

te von Zeit zu Zeit durch anregende Tränke regeneriert werden, und nicht jeder Zauber läßt sich gleich anwenden. Besonders anfangs mißlingt so manches, doch wenn schließlich die ersten Feuerbälle den Goblins und Räubern um die Ohren sausen, ist die Freude natürlich um so größer. Etliche Zaubertränke können mit Hilfe von Rezepten aus gefundenen Zutaten hergestellt werden. Anderes läßt sich in Läden erwerben, wo Sie zudem diverse Ausrüstungsgegenstände auf Wunsch zu Bargeld machen. Besiegte Gegner sollte man daher skrupellos ausplündern und ihnen den Lieblingsdolch wegnehmen. Andere Gegenstände verbergen sich hinter Türen oder in Truhen, die Sie mit Dietrichen öffnen. Dies geschieht, indem man ein Werkzeug auswählt und reaktionsschnell mit der Maustaste klickt, sobald ein Pfeil einen bestimmten Bereich auf der

Thomas Werner ★★★★★

Die Rückkehr nach Krondor bietet all das, was ich von einem Rollenspiel erwarte: Eine fesselnde Story reizt zum Weiterspielen, und das Kampfsystem ist brillant. Anders als bei der Konkurrenz treibt die Hintergrundgeschichte stets die Handlung voran und dient nicht nur als Vorwand für das Verprügeln ahnungsloser Monster. Die Kämpfe sind, nicht nur meiner Meinung nach, gelungener als bei Baldur's Gate und gehören zum Besten, was es je bei einem Rollenspiel in dieser Kategorie gab. Sie beweisen, daß die Runde ebenso spannend und besser spielbar sein kann als der modische Echtzeit-Kram. Auch das Magiesystem ist durchaus gelungen, aber wirklich abgerundet wird das Programm durch die zahlreichen Details: Das Entschärfen von Fallen und Öffnen von Schlössern ist ein Beispiel dafür, wieviel Mühe sich die Entwickler gegeben haben. Erfahrene Rollenspieler haben bei mittlerem Schwierigkeitsgrad ihre Mission in Krondor allerdings nach etwa 35 bis 40 Stunden erledigt und sollten die Einstellung daher gleich höher setzen. Ich persönlich hätte mir noch ein paar Schauplätze und Aufgaben mehr gewünscht, doch dafür sind die vorhandenen äußerst liebevoll gestaltet. Zudem würde ich gerne aussichtslose Kämpfe abbrechen können. Man sollte Krondor jedoch nicht als klassisches Rollenspiel betrachten – es erzählt eine Geschichte und bedient sich dafür dieses Genres. Ich hatte jedenfalls einen Heidenspaß und nehme dafür die kleinen Macken gerne in Kauf.

+ Fesselnde Story

+ Außergewöhnlich gutes Kampfsystem

+ Gelungenes Magiesystem

+ Hübsche Details

– Zuwenig Schauplätze

Stichwort: Feist

Seit vielen Jahren ist Raymond E. Feist eine feste Größe in der Welt der Fantasy-Literatur. Inzwischen sind mehrere Zyklen seiner Bücher erschienen, die sich allesamt mit den von ihm erschaffenen Reichen Midkemia und Kelewan beschäftigen. In Deutschland sind die Midkemia-Saga, die Schlangenkriegs-Saga und die Kelewan-Saga als Goldmann-Taschenbuch erhältlich. Zum Einstieg empfiehlt sich »Der Lehrling des Magiers«, ISBN: 3-442-246-16-4, mit dem Feist sein Debüt in der Fantasy-Szene feierte. Nach dem 1993 erschienenen »Betrayal at Krondor« ist dies das zweite Computerspiel, an dem er mitwirkt. Feist wurde 1945 in Los Angeles geboren und lebt derzeit in San Diego, Kalifornien. Momentan arbeitet er die Story von Return to Krondor zu einem weiteren Midkemia-Roman um.

Skala passiert. Je geschickter das Instrument gewählt wurde, desto breiter ist dieser Abschnitt. Wahlweise können Sie auch den Computer würfeln lassen.
Zu Beginn entscheiden Sie sich zwischen drei Schwierigkeitsgraden. Zudem bestimmen Sie, ob das Spiel lieber auf herkömmliche Kämpfe, auf Magie oder schön ausbalanciert ausgerichtet sein soll, was unter anderem Einfluß auf die Art der Gegner und deren Fähigkeiten hat.
Wichtig sind die Dialoge mit anderen Personen, bei denen der Spieler die gewünschten Fragen und Antworten bestimmt. Generell liegt bei Krondor die Betonung sehr auf der Geschichte, die sich wie ein roter Faden durch das gesamte Spiel zieht und von dem Bestsellerautoren Raymond E. Feist geschrieben wurde. Da die gesprochenen Texte nicht mit Untertiteln versehen sind, empfehlen wir, auf die für Februar angekündigte deutsche Version zu warten. (tw)



Die Fallen der Truhe sollten sorgsam entschärft werden.

Return to Krondor

Hersteller: Sierra
Testversion: Beta vom Dezember '98
Betriebssystem: Windows 9x
Sprache: Englisch (Dt. geplant)
Multi-Player: –

3D-Karten: Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum: Pentium/166, 24 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	–

Spielspaß: 81

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Nascar Racing 99



Fahren Sie einen der Trucks, dürfen Sie auf dieses neue Armaturenbrett linsen. (3Dfx)

Zwei Jahre hat man bei Papyrus mit einer Neuauflage des gefeierten »Nascar Racing 2« gewartet, sich aber mit Innovationen oder technischen Verbesserungen zurückgehalten. Sie können nicht nur mit den normalen Stock-Cars fahren, sondern auch mit einer Art Pick-up, der schwerfälliger ist, dafür aber noch etwas mehr PS hat. Und ein 3D-Karten-Support ist dazugekommen, der aber nur unerheblich verbessert. Die Strecken wirken lediglich etwas weicher, mehr Tiefenschärfe oder eine größere Farbenpracht dürfen Sie nicht erwarten. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★

Wie rasant sich Rennspiele dank 3D-Kraft weiterentwickelt haben, wird an Nascar 2 – unserem Rennspiel des Jahres '97 – deutlich. Die Unterschiede zum Vorgänger sind so unerheblich, daß man guten Gewissens von einer unveränderten Neuauflage sprechen kann. Die Cockpit-Perspektive, die Menüs während des Rennens oder die Motorgeräusche sind absolut identisch. Natürlich ist das Fahrverhalten immer noch sehr gut; aber der Blick wendet sich voll Grausen, wenn man die entsetzlich magere Optik bemerkt. Mit einer verklärten Nostalgiewertung darf Papyrus daher nicht mehr rechnen: Das Programm wird als Neuheit verkauft, wirkt aber neben der aktuellen Konkurrenz wie ein Grufti aus einer anderen Epoche.

+ Gutes Fahrverhalten
- Fast identisch mit dem Vorgänger
- Schäbiges Outfit

Nascar Racing 99

Hersteller:	Papyrus
Testversion:	Beta vom Dezember '98
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 9x
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1-2 (Modem), 1-8 (Netzwerk)

3D-Karten: 3Dfx, Rendition
Hardware, Minimum: Pentium/60, 24 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/100, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 58

Brettspiel-Umsetzung für Einsteiger

Spiel des Lebens



Noch liegt »Mash« in Führung, doch »Rennspiel-Experte« klebt schon an seiner Stoßstange.

In der PC-Version des Brettspiel-Klassikers »Spiel des Lebens« bekommen Sie alles, was aufrechte Amerikaner für erstrebenswert halten: einen gut bezahlten Job, ein Haus, einen Ehepartner, viele Kinder und noch mehr Geld. Dazu müssen Sie lediglich mit Ihrer Spielfigur, einem Auto, über die Karte ziehen. Einige der Felder gelten nur, wenn Sie sich direkt auf sie bewegen, andere bloß auf Wunsch, weitere zwingen Sie zum Halt. Alle haben eins gemeinsam, nämlich daß Sie Ihnen Geld bringen oder Sie welches verlieren. Die Teilnehmer wählen entweder die klassischen oder die erweiterten Regeln. Bei letzteren fallen kleine Spielchen wie eine Memory-Abart an, um an Geld zu gelangen. Als Sieger darf sich derjenige fühlen, der am Lebensabend die meiste Kohle gescheffelt hat. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★★

Mir gefallen an der Umsetzung die unterschiedlichen Zeitperioden am besten. Von den 50ern bis hin zum Jahre 2000 erhalten Sie andere Autos und zur Epoche passende Musikstücke. Die netten Render-Sequenzen zu den einzelnen Ereignissen erfreuen ebenfalls, zumindest bei den ersten 20 Runden. Allerdings ist das Spiel mit zwei Personen innerhalb einer halben Stunde vorbei, außerdem fehlt mir das Herumhantieren mit den schönen Plastikfiguren und dem Spielgeld. Schließlich gestalteten die Grafiker die Karte dermaßen bunt, daß man kaum das eigene Auto wiederfindet. Davon abgesehen macht die Umsetzung aber Spaß und dient außerdem dazu, mal die gesamte Familie vor dem PC zu versammeln.

+ Kurzweilige Unterhaltung
- Brettspiel-Charme fehlt
- Karte zu bunt

Spiel des Lebens

Hersteller:	Hasbro Interactive
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 9x
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–6

3D-Karten: –
Hardware, Minimum: Pentium/90, 16MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	60
Einstieg:	90	**Komplexität:**	40
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 63

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Speed Busters

Weihnachten ist vorbei, die Firmen haben ihre besten Produkte abgefeuert. Nur Ubi Soft hat noch ein prächtiges Action-Rennspiel bis zuletzt in den Boxen zurückgehalten.



Der Schädelwagen mischt das Feld von hinten auf. Was nur von vorne zu erkennen ist: Am Steuer sitzt ein Skelett. (Voodoo2)

Autorennspiele gibt es in allen Formen und Farben. Schwer, noch etwas Neues zu entwickeln, obwohl ich nach wie vor auf die Supermarkt-Simulation warte, in der man mit seinem Einkaufswagen möglichst schnell alle Regale abklappern und die Schwiegermutter bei den Sonderangeboten abladen muß. Wagt sich ein engagiertes Team dann doch an eine neue Raserei, gilt es, sich die üblichen Gedanken zu machen. Welche Fehler sollten vermieden werden, welche Aspekte möglichst unauffällig nachgeahmt? Mit dem Einsatz der Engine von »F1 Racing Simulation« blieb »Speed Busters« in praktisch jeder Beziehung erst mal auf der sicheren Seite, und einige neue Ideen gab's obendrein.

Die Mühe lohnt sich

Auf den ersten Blick wirkt das Spiel leicht spröde. Nutzen Sie den Joystick, läßt die Steuerung zu wünschen übrig. Der Wagen fährt sich ruckelig, die Eingabebefehle werden fast digital übernommen. Die Strecken machen einen übertrieben bunten Eindruck, hektisch muß man den Dinosauriern (Kalifornien) oder Reisebussen (Mexiko) ausweichen, die sich überall herumtreiben. Die Anleitung verrät, daß es insgesamt sieben Pisten und acht Wagen gibt – nicht übermäßig viel.

Eine längere Beschäftigung fördert aber dermaßen Erfreuliches zutage, daß man seine anfängliche Mißstimmung schnell vergißt. Speed Busters enthüllt seine Reize wie eine scheinbar unförmige Tänzerin, die sich in einem Schleiertanz ihrer plumpen Kleidung entledigt und darunter eine makellose Figur offenbart. Erstes Beispiel ist die Steuerung: Per Tastatur haben Sie Ihr Fahrzeug schon wesentlich besser im Griff, mit einem Lenkrad fährt es sich tadellos. Der Wagen ist nun leicht abzufangen, Gegenlenken in steilen Kurven gerät zur entspannenden Übung. Die Fahrphysik ist für ein Action-Rennspiel von ungewöhnlicher Qualität.





Vorher – nachher. Zu Beginn des Rennens ist dieses Fahrzeug noch tadellos in Schuß. Zwei Runden später sind die Scheiben zerbrochen, die Stoßstange ist abgerissen und die Karosserie verzogen. (3Dfx)

Schön, es gibt nur acht Rennwagen. Mit einer individuellen Lackierung und zahlreichen Tuning-Optionen können Sie aus diesen aber die reinsten Schmuckkästchen machen. Die vier Einsteigermodelle wurden Chromprotzen der 60er nachempfunden, die späteren vier rasanten Sportwagen der Neuzeit,



Der Tyrannosaurus ist ein munterer Bursche mit vielen Hobbys, zu denen auch das Zermalmen von vorwitzigen Pkws gehört. (Voodoo2)



▲Wird der Zusatztreibstoff Nitro gezündet, kann die Prachtkarosse leicht ein wenig aus dem Ruder geraten. (3Dfx)

wobei für jeden ganz eigene, wunderschöne Lackiervorschläge reserviert sind. Neue Auspuffanlagen, Sportreifen und frisierte Motoren sorgen für angemessenen Kraftzuwachs.
Ubi Soft hat für die Wagen ein schickes Schadensmodell entwickelt. Sowohl die Karosserie als auch die Reifen leiden unter einem Aufprall. Die Höchstgeschwindigkeit und der Grip mindern sich erheblich, fast noch besser aber ist die optische Verdeutlichung, die man in dieser Qualität auch noch nicht erlebt hat. Motorhauben oder Kofferraumabdeckungen fetzen ab, Reifen eiern oder lösen sich. Jeder Fahrfehler schmerzt doppelt, denn die Reparatur nach dem Rennen kostet.
Kennen Sie nach etwas Übung die Strecken, können Sie sich auf die beweglichen Hindernisse einstellen und sie elegant umkurven. Vorsicht, die Kollisionsabfrage ist hier leicht ungenau. Und die bunte Grafik stört nicht mehr, es kommt einem nach einiger Zeit eher so vor, als ob dem eigenen Büro ein neuer Anstrich gut zu Gesicht stünde.

Neue Ideen

Zu den erwähnten brandneuen Aspekten gehört ein durchgeknallter Polizeichef, der zuviel Geld und ein Herz für schnelle Autos besitzt. Auf jeder Rennstrecke haben seine Leute je drei Radarfallen aufgebaut, an denen Sie Ihren Nitro-Booster zünden sollten. Denn je schneller Sie geblitzt werden, desto mehr Geld zahlt Ihnen die Behörde. Offensichtlich verwaltet der Sheriff einen ungewöhnlich großen Distrikt, da die Kurse weitläufig verteilt sind; von Mexiko über Nevada und Louisiana bis nach Kanada. Die Bedeutung der Radarfallen kann kaum überschätzt werden. Es ist ohne weiteres möglich, daß Sie Ihr Rennen als erster beenden, aber keine müde Mark sehen, da Sie ausgerechnet an den Blitzstellen immer langsamer unterwegs waren als die bis zu fünf Computergegner. Die Booster-Munition ist begrenzt und sollte deshalb nur an diesen wichtigen Punkten eingesetzt werden, bis Sie sich mit Ihrem Preisgeld einen größeren Tank leisten können.
Die zweite tolle Idee sind versteckte Abkürzungen auf den Kursen. Auch so etwas hat es schon gegeben, aber nicht in dieser Vielfalt und Frische. Allein in Kanada fanden wir insgesamt fünf geheime Abkürzungen, die aber nicht einfach aus einer Weggabelung bestehen, links ist der kurze Weg, rechts der lange. Statt dessen fahren Sie durch Ventilatoren, lassen sich von einem Zeppelin ein Wegstück tragen oder durchqueren ein Schloß, das Sie eben noch für ein Dekorationsobjekt gehalten hatten. Zwar lassen sich diese Abkürzungen nur schwer ohne Unfall bewältigen, Sie können mit Ihnen aber einen großen Vorsprung vor der Konkurrenz herausfahren.

(uh)

Udo Hoffmann ★★★★★

Spricht man von Action-Rennspielen, wird als Vorzeigeprodukt immer noch Need for Speed 3 genannt. Speed Busters ist aber ein Konkurrent, der relativ mühelos an diesem vorbeizieht, trotz des fehlenden adeligen Stammbaums. Wo sonst gibt es so abwechslungsreiche Strecken, so schöne Fahrzeuge und vor allem so viele Möglichkeiten, sie mit Spoilern und dergleichen zu verändern und das Gesamtkunstwerk dann im Rennen zu betrachten. Auch in N.I.C.E. 2 konnte man seinen Wagen aufrüsten, ohne aber eine grafische Veränderung zu bemerken. Außerdem ist die technische Ausführung und das Streckendesign bei Speed Busters deutlich besser.
Natürlich sind sieben Kurse etwas wenig. Das wundert mich nicht: An jedem einzelnen saßen die Franzosen eigenen Angaben zufolge zwei Monate. Das wirkt sich auch auf die Schwierigkeit aus; bis Sie die Kurse in allen Nuancen beherrschen, vergeht einige Zeit. Dennoch kann ich nur raten: Schielen Sie nicht allein auf den großen Namen, sondern geben Sie auch Emporkömmlingen eine Chance. Speed Busters hat diese mehr als verdient.

+ Tolles Schadensmodell
+ Originelles Streckendesign
+ Fahrzeuge aufrüstbar
− Ich-Perspektive ungeeignet
− Spröder Einstieg

Speed Busters

Hersteller:	Ubi Soft
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 9x
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-2 (Nullmodem), 1-6 (Netzwerk)

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Voodoo2
Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung: Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	90	**Sound:**	80
Einstieg:	50	**Komplexität:**	80
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	90

Spielspaß: 84

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Turok 2: Seeds of Evil

Selbst Konsolenhelden haben Träume, und manche wie Turok wünschen sich, auch auf dem PC angebetet zu werden.



Dieser Gegner sollte dringend einen Arzt aufsuchen. (3Dfx)

Während Turok unter N64-Besitzern Kultstatus besitzt, kann noch nicht jeder PC-Spieler etwas mit seinem Namen anfangen. Nun, Turok ist so etwas wie der Kofi Annan der verlorenen Welt. Als Konfliktbewältiger ist er, ähnlich wie der UN-Generalsekretär, stets darauf bedacht, Frieden zu stiften. Dabei hat er aber keinen dauerhaften Erfolg und muß, wie Annan ja auch, immer wieder zu neuen Missionen aufbrechen. Allerdings ist Turoks Vorgehen äußerst unorthodox und würde von den Vereinten Nationen keinesfalls gebilligt werden: Er setzt über 20 äußerst effektive Waffen ein, um die Bösewichter von der Schlechtigkeit ihres Tuns zu überzeugen.

Reichen ihm anfangs Pfeil und Bogen, so kommen später Raketen, Flammenwerfer und sogar Nuklear-geschosse zum Einsatz. Einige Distanzwaffen verfügen über einen Scharfschützenmodus, mit dem sich Übelwichte über eine große Distanz unter Feuer nehmen lassen. Zudem kann nicht alles verwendet werden, wenn Turok unter Wasser gegen Ungeheuer antritt. Und davon tauchen ungeheuer viele auf – Echsen, Insekten und Cyborgs müssen mit gezielten Treffern außer Gefecht gesetzt werden, doch das ist nicht immer einfach.

Die Gegnertypen sind mit höchst unterschiedlichen Verhaltensweisen ausgestattet und erfordern dementsprechend angepaßte Strategien. Einige Echsen nehmen Reißaus, sobald die ersten Granaten um sie herum einschlagen, andere stürzen sich todesmutig auf Sie. Wildes Herumballern ist angesichts der spärlich verteilten Munitionsvorräte nicht zu empfehlen. Gerade die mächtigen Waffen verfügen nur über wenige Schuß und sollten höchst sparsam für wirklich gefährliche Situationen aufgespart werden. Zudem ist nicht jede Knarre bei jedem Gegner gleich effektiv, mitunter verursachen sie praktisch überhaupt keinen Schaden. Flinke Feinde wiederum lachen nur über die langsamen Granatwerfer, deren Geschosse erst aufschlagen, wenn sie sich schon längst in die andere Ecke des Raumes verflüchtigt haben.

Die Dinosaurier werden immer trauriger

Turok kann allerdings nicht nur schießen, sondern auch klettern, springen und schwimmen. Diese Fähigkeiten werden allesamt be-nötigt, denn andauernd muß er auf Mauervor-



Auf dem Rücken eines Styracosaurus wird man gleich viel gelassener. (3Dfx)



An einigen Stellen kann man eine hübsche Aussicht genießen. (3Dfx)



Bis zu vier Spieler können gleichzeitig an einem Rechner spielen. (3Dfx)



Auf Wunsch läßt sich eine Karte einblenden. (3Dfx)

sprünge hechten oder das Wasser erforschen, um die dort versteckten Gegenstände zu finden. Neben Waffen, Munition und Lebensenergie gibt es ab und an einen Talisman, der spezielle Fertigkeiten verleiht. Beispielsweise kann man dann durch Lava laufen oder unsichtbare Bereiche erkennen. Weitere Objekte wie Schalter und Schlüssel sind nötig, um Türen zu öffnen und so in neue Abschnitte vorzudringen. Eine weitere Spezialität Turoks ist eine Reiteinlage auf dem Rücken eines Sauriers, der mit großkalibriger Bewaffnung ausgestattet ist und mit dem man einen großen Teil der Umgebung verwüsten kann.

Jeder der sechs Level hat seine eigene Grafik und spezielle Missionsziele mitsamt animierter Zwischensequenzen. Mal müssen Sie Kinder befreien, ein anderes Mal ein Waffenlager zerstören oder einen Computer lahmlegen. Hilfreich ist eine Karte, in der die eigene Position automatisch eingezeichnet wird und die transparent über das Geschehen einblendbar ist, doch die man nicht zoomen kann. Daher bleiben dem Spieler lange Fußmärsche kaum erspart, wenn er etwa das Tor finden will, welches er durch die Betätigung eines Schalters irgendwo in weiter Ferne geöffnet hat.

Hervorzuheben ist der Mehrspieler-Modus, bei dem vor allem die Splitscreen-Option auffällt. Bis zu vier Spieler können sich dabei an einem Rechner verlustieren und wahlweise auch als Team gegeneinander antreten. Nach wie vor ist allerdings der Netzwerkmodus zu bevorzugen, für den es zehn Mehrspieler-Welten gibt. (tw)

Thomas Werner ★★★★

Bitte, bitte schlagt mich nicht, all Ihr Konsolenbesitzer, aber N64-Spiele können inzwischen nur noch in seltenen Fällen einen PC-Spieler umhauen. Turok 2 ist dafür ein gutes Beispiel, denn während es als Videospiel Begeisterungsstürme hervorruft, hat es auf dem PC einen schweren Stand gegen die hochkarätige Konkurrenz. Ja sicher, Turok 2 macht Spaß und ist recht umfangreich, aber es ist keineswegs spektakulär. Die Waffen haben leider meist nur einen Modus, sind dafür jedoch immerhin in puncto Wirkung gut durchdacht: Man sollte jeweils die passende Wumme gegen die verschiedenen Monstertypen einsetzen und diese an den richtigen Stellen treffen.

Bemerkenswert ist der Splitscreen-Modus, den man inzwischen selten bei einem PC-Spiel findet und mit dem auch Normalsterbliche ohne Netzwerk gegeneinander antreten können. Generell möchte ich die Entwickler dafür loben, endlich einen vollwertigen Mehrspielerbetrieb vorzulegen. Dessen Level kranken allerdings an ähnlichen Problemen wie die Solomissionen: Alles wirkt ein wenig eintönig und uninspiriert, besonders, wenn man in höhere Spielstufen vordringt. Speziell die Grafik ist im Vergleich mit der Unreal-Engine reizlos und blaß – eben sehr wie bei einer N64-Konvertierung. Dafür sind immerhin die Gegner-Animationen durchweg gelungen und stellen fast alles an Bewegungsabläufen in den Schatten, was man am PC bei den Genrekollegen beobachten kann ...

- + Gelungene Gegner-Animationen
- + Splitscreen-Modus
- + Hübsches Waffenarsenal
- – Unspektakuläres Leveldesign
- – Reizlose Grafik



Einige Waffen besitzen ein beeindruckendes Zerstörungspotential. (3Dfx)

Turok 2: Seeds of Evil

Hersteller:	Iguana/Acclaim
Testversion:	Beta vom Dezember '98
Betriebssystem:	Windows 9x
Sprache:	Englisch (Deutsch. geplant)
Multi-Player:	1-16 (Splitscreen, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: Direct3D, 3Dfx

Hardware, Minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte

Hardware, Empfehlung: Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 73

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

Links LS 1999

PLATIN PLAYER

So erfolgreich wie Asterix' Gallier gegen die Römer kämpften, so behauptet sich Access mit der »Links«-Reihe bisher gegen jede Sportspiel-Großmacht. Kann »Links LS 1999« diesen Trend fortsetzen?



▲ Wahre Golfer-Herrlichkeit: Herbstlich bunt schillern im Latrobe Country Club die Blätter. (1280x1024)

Die Ruhe ist den Menschen heilig, nur Verrückte haben's eilig. Dieser generationsumspannende Sinnspruch trifft auf kaum eine Sportart so zu wie auf das Golfen. Ein hastig ausgeführter und daher vergeigter Put am Loch 17, und schon schmilzt Ihr mühsam angehäufter Vorsprung so schnell dahin wie ein Eiswürfel im vorgeheitzten Backofen.

»Links LS 1999« ist der jüngste Sproß in Access' Golfreihe, die vor rund zwölf Jahren mit »Leader Board« auf dem C 64 startete. Gegenüber der 98er-Version frisierten die Designer das Programm an zahlreichen Ecken und Enden. Besonders auffällig sind zwei neue Schlagvarianten, die die klassische Zwei-Klick-Steuerung ergänzen. Einen Tastendruck mehr als diese verlangt die Drei-Klick-Steuerung zum Ausholen. Die radikal neue »PowerStroke«-Methode ähnelt der von Empires »The Golf Pro«: Sie schieben die Maus zum Schwungsammeln nach rechts, dann schnell oder langsam – je nach gewünschter Geschwindigkeit – wieder zurück. Trifft der Schläger, bestimmt ein Druck auf die linke Maustaste den Anschnittwinkel und damit die Flugbahn des Balls.



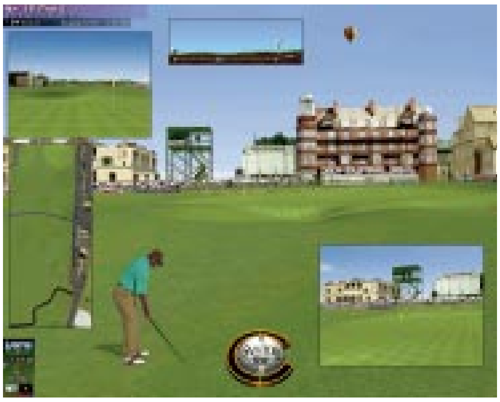
Putt, putt: Schläger und Konsorten wurden in übersichtliche Menüs ausgegliedert.

Gleich acht Golfer und vier Kurse werden mitgeliefert: Den Latrobe Country Club kennen Links-Fans schon von den beiden Vorgängern, doch nun dürfen Sie zwischen Herbst und Sommer wählen. Star-Schläger Arnold Palmer steht dort wieder zu einem Interview bereit und läßt Sie in seinem Clubhaus herumwandeln. Die drei anderen Plätze sind neu: Der diffizile Entrada at Snow Canyon liegt im sonnenverwöhnten Utah, deutlich grüner, weil mit mehr Regen gesegnet, ist St. Andrews Links Old Course in Schottland. Dieser Kurs gilt als der erste Golfplatz überhaupt. Dritter im Bunde: Arnold Palmers Bay Hill Club & Lodge in Florida.

Überall tummeln sich jetzt neben Ihren Konkurrenten auch zahlreiche Zuschauer und Fotografen, die Ihre Aktionen mit Applaus und allerlei »Ooohs!« und »Aaahs!« kommentieren. Rollt der Ball aus großer Entfernung zielstrebig aufs Ziel zu, klicken die Kameras der Reporter wie auf einer Pressekonferenz drauflos. Zwischendurch brummt ein Flugzeug, quakt ein Frosch oder schallt – in Schottland – gelegentliche Dudelsack-Dudelei übers Land. Sehr schön. Vor jedem Loch präsentiert Ihnen übrigens Ihr Caddy eine Zeichnung mit Spieltips. Dieser neuen Funktion fielen die aussagearmen Fly-bys des Vorgän-



In Florida können Sie sich wahrlich nicht über mangelndes Zuschauerinteresse beklagen.



Etwas seltsam: An den ältesten Golfkurs der Welt grenzt eine ganz normale Wohnstraße. (1280x 1024)

gers zum Opfer. Die hervorragenden Turnier-Optionen mit editierbaren Namen und festsetzbaren Preisgeldern werden nun durch den »MOP-Game Designer« ergänzt. Damit wischen Sie nicht etwa den Boden des Clubhauses nach der Siegesfeier auf, sondern legen diverse Spielregeln (»Modes of Play«) fest. Wieviel Punkte oder Dollar soll derjenige bekommen, der wo wie oft einlocht? Oder den Fairway möglichst nicht trifft? Über 30 dieser Aufgabenstellungen warten auf Sie, das Erstellen eigener Varianten ist ebenfalls möglich.



Udo Hoffmann? Stefan Seidel? Mitnichten, dieser Dudelsackpfeifer wirbt in einem Video für St. Andrews.

Die mageren Internet-Fähigkeiten der letzten Links-Ausgabe wurden deutlich erweitert. Entweder on- oder offline dürfen Sie mit bis zu knapp 1000 Mitspielern auf einem eigenen Server (www.lstour.com) an Turnieren teilnehmen oder sich über DirectPlay mit sieben anderen Netzwerkern oder Onlinern zusammentun. Eine Internet-Partie läßt sich auch von Zuschauern verfolgen oder per Mikro kommentieren.



Der PowerStroke-Abschlag ist schwer zu meistern – wie diese Flugbahnen anschaulich belegen. (800x600)

Statt des etwas wüsten Bedienfeldes des Vorgängers sortierten die Entwickler die Steuerfunktionen auf dem Rasen in einzelne Pop-up-Menüs. Darüber wählen Sie beispielsweise Ihren Schläger oder diverse Kamerafenster aus. Diese kommen in Auflösungen von maximal 1800 mal 1440 Punkten noch mal so gut zur Geltung.

Die Landschaftsgrafiken wurden erneut verbessert. Es gibt jetzt sogar echte 3D-Objekte wie Brücken oder Gebäude, die die Ballflugbahn deutlich verändern. Das fällt besonders beim Importieren alter LS-Kurse auf, die etwas aufpixeln und kein Publikum erlauben. Die weiße Kugel verhält sich nun auch im vielgescholtenen Sandbunker realistischer. (ra)



Abteilung Fotorealismus: Ihr Alter ego hat einen Ball im

Roland Austinat ★★★★★

Schade, daß das neue Links LS erst in letzter Sekunde in der Redaktion eintraf – über die Finessen der besten Golfsimulation dieser Tage könnte ich locker zweistellige Seitenzahlen füllen. 3D-Beschleuniger? Alles Mumpitz! Mit einer ganz normalen Grafikkarte erscheinen fast fotorealistisch zu nennende Szenen auf dem Monitor. Rauschige Sprach-Samples? Nix da, die Stereo-Klangkulisse haut einem förmlich die Bälle um die Ohren. Die korrekte Ballphysik ist über jeden Zweifel erhaben, und die hervorragenden Mehrspieler-Optionen mit eigenem Internet-Server suchen ihresgleichen. EA Sports' 99er Tiger Woods ist gegen diesen Brocken nur ein kleiner Wutz.

Allein die neue PowerStroke-Schlagvariante erscheint noch etwas unausgegoren, und die Zuschauer stehen so starr herum wie die Ölgötzen. Doch irgendwas muß in LS 2000 ja noch zu verbessern sein. Wenn Sie sich nur eine Spur für den grünen Sport interessieren: Zugreifen – selbst, wenn Sie schon die Vorjahresversion besitzen.

+ Eigene Spielregeln möglich
+ Unzählige Detailverbesserungen
– Kein dynamisch wachsendes Publikum
– Power-Stroke-System gewöhnungsbedürftig

Links LS 1999

Hersteller:	Access/Eidos
Testversion:	Beta vom Dezember '98
Betriebssystem:	Windows 9x
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (per Modem & Kabel), 8 (per Netzwerk), bis 1000 (per Interne)t

3D-Karten: –
Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium II/233, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	90	**Sound:**	90
Einstieg:	80	**Komplexität:**	90
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	90

Spielspaß: 92

Action-Strategie für Fortgeschrittene

Uprising 2

3DO setzt auf die Kraft der Fortsetzung: Mit »Uprising 2« soll die bisher eher zögerliche Kundschaft endgültig zum aufstrebenden Genre Strategie-Action bekehrt werden.



Bei abgeschalteter Maske Ihres Wraith kommt die Grafik von Uprising 2 besonders gut zur Geltung. (3Dfx)

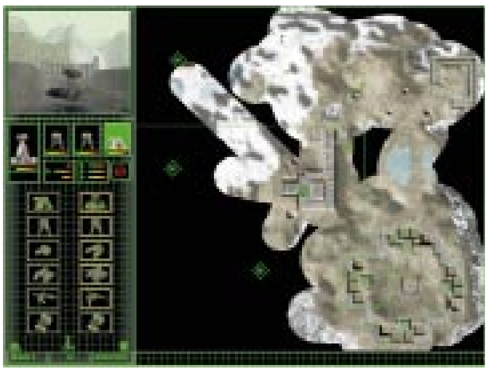
Feldherr, wisch den Meteoritenstaub vom Kampfpanzer und umgürte Deine Lenden mit dem Steuerchip. Trefflich hast Du Dich bereits im ersten Teil geschlagen und das teuflische Imperium vernichtend besiegt. Gleichwohl: Der Bedrohung ist kein Ende. Die Trich, ein Insektenvolk aus der Tiefe des Raumes, stehen schon Gewehr bei Klaue, um Dich in Form zu halten, auf daß Du keinen Speckbauch ansetzt. Und dann munkelt unsere Aufklärung bereits von einer weiteren Alienrasse, die auch von Dir eins auf den Tentakel bekommen will ...

Fahrbare Feuerleitzentrale

Sie sehen, es herrscht ein herzlicher Ton bei den ulkigen Gesellen von der Ex-Rebellenfront. Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, haben Ihre Kumpels sogar drei umfangreiche Tutorials eingebaut, die Schritt für Schritt erklären, was sich mit Ihrem Kampfpanzer, dem sogenannten Wraith, so alles anfangen läßt. Und das ist nicht wenig. Sie können Ihren Wraith wie in einem 3D-Shooter aus der Ich-Perspektive steuern oder schräg von hinten, was aus Gründen der Übersichtlichkeit fast zu empfehlen ist. Der Stahlkoloß ist verblüffend agil: dank eines Schwebefelds kann er zur Seite gleiten, auch steile Berge hinauffahren und sogar (unter Schwierigkeiten) Wasser überqueren. Außer seiner Hauptwaffe, zwei Lasern, besitzt er noch eine Sekundärwaffe, die nebst Lenkraketen oder Aufklärungsdrohnen auch Reparaturpacks abfeuert, die den lädierten Panzer in Sekundenschnelle wieder auf Hochglanz bringen.

Die Hauptsache aber ist – wie in Action-Strategiespielen ja üblich – die Vernetzung mit einem Großteil der irdischen Armee. Zu Beginn einer jeden Mission stehen Sie meist allein

Die Übersichtskarte wurde neu geordnet und leicht verschönert.





Im Verbund mit den zwei Kampfpanzern rechts im Bild war das Zerlegen dieses Trich-Gebäudes eine leichte Übung. (3Dfx)

auf weiter Flur. Sobald Sie aber an einem dafür vorgesehenen Ort Kontakt mit den Mutterschiffen aufgenommen haben, werfen die Ihnen eine Zitadelle herunter: ein waffenstarrender Kommandoturm, der in der Lage ist, bis zu drei Gebäude neben sich zu beschützen. Für gewöhnlich werden hier Generatoren, Panzer- oder Bomberfabriken angefordert und ebenfalls vom Himmel heruntergelassen. Wer das Filmspektakel »Dune« kennt, hat mit den gigantischen Trägerschiffen, die Erntemaschinen vor Sandwürmern wegtragen, das richtige Bild vor Augen.

Steht Ihre Basis, geht es an die Erkundung der Gegend. Auf einer gelungenen Übersichtskarte, die natürlich mit dem standesgemäßen Kriegsnebel bedeckt ist, können Sie Ihr Vorgehen



Kernstück einer jeden Basis ist die Zitadelle. Diese ist noch nicht ganz einsatzfähig, wie Sie an den spiralförmigen Energieschwaden erkennen können. (3Dfx)

meist in aller Ruhe planen. Aufklärungssonden enttarnen vielleicht Zusammenrottungen feindlicher Verbände, außerdem erhalten Sie von der obersten Heeresleitung oft Hilfe in Form von Koordinaten, an denen Sie zuallererst nach dem Rechten schauen sollten. Infanteristen oder Kampfpanzer können Sie gleich mitnehmen oder wahlweise erst in bedrängter Lage mitten ins Kampfgeschehen hineinteleportieren. Die Anzahl Ihrer Truppen hängt von verschiedenen Faktoren ab: Zum einen können Sie nur eine begrenzte Zahl von Einheiten befehligen, Panzer benötigen dabei wesentlich mehr Kommandopunkte als ein lumpiger Infanterist. Und zum anderen müssen Sie auf Ihren Energiepegel achten. Sinkt der zu stark ab, ist keine Neuproduktion mehr möglich.

Udo Hoffmann ★★★★

Uprising 2 verfügt nicht mehr über den Innovationsbonus des ersten Teils, Battlezone etwa besitzt ein fast identisches Spielkonzept, das wesentlich durchdachter und abwechslungsreicher wirkt. Dennoch ist der Titel keineswegs schlecht. Sie stürmen ganz nach Wahl mit Ihrem gedrungenen Kampfpanzer kopfüber in die nächste Feindstellung oder schicken behutsam Ihre Truppen vor, um den Gegner zu schwächen und ihm zum Schluß den Todesstoß zu versetzen. Die Grafik ist besser als im Vorgänger, die Steuerung des Wraith geht sehr geschmeidig und elegant vonstatten. An die zahlreichen Bedienelemente muß man sich natürlich erst einmal gewöhnen.
Leider wirkt das Spiel recht schematisch. Vorgegebene Navigationspunkt ansteuern, alle Gegner beseitigen, eigene Basis aufbauen, nächsten Navigationspunkt ansteuern. Und daß die Trich ein völlig fremdes Insektenvolk sind, habe ich kaum bemerkt. Lediglich deren Infanteristen sehen leicht chitingepanzert aus, ansonsten könnte ich mir ihre Truppen auch problemlos in meinen eigenen Reihen vorstellen. Wer aber gerne kommandierend um sich ballert und gegen Battlezone eine Abneigung hat, darf Uprising 2 problemlos Asyl in seinem Rechner gewähren.

+ Gute Steuerung
+ Komplex
+ Kommandanten-Feeling
− Einfallslose Missionen
− Uninspirierte Gegner



Ein wehrloser Trich-Frachter! Der Feldherr beweist seinen Mut und zerlegt ihn mit einigen gezielten Schüssen. (3Dfx)



Aus Forschung und Technik

Die Trich können in drei verschiedenen Kampagnen mit insgesamt 29 Hauptmissionen angegangen werden. Die letzte Kampagne ist naturgemäß die schwerste und darf eigenartigerweise sofort in Angriff genommen werden. Das empfiehlt sich aber nicht, da Ihre Ingenieure ununterbrochen an neuen Technologien arbeiten und eine unerfahrene, schlecht ausgerüstete Armee gegen die Trich-Horden des dritten Systems keine Chance hätte. Mit jeder gewonnenen Mission erhalten Sie einen gewissen Credit-Betrag, der ganz von Ihrem Erfolg abhängt. Dieser wird dann munter investiert. Neben grundsätzlichen Verbesserungen – Ihre Fluggleiter zum Beispiel werden schneller, haben bessere Panzerungen oder stärkere Waffen – stehen später auch gänzlich neue Waffensysteme zur Verfügung. Außerdem freut sich auch Ihr eigener Wraith über eine Generalüberholung. Ein angriffslustiger General, der bevorzugt mit Panzern an seiner Seite kämpft, wird natürlich diesen Armeeteil stärken, ein vorsichtiger Stratege investiert lieber in schickere Verteidigungstürme.

(uh)



Infanteristen sind ganz groß im Häuser kaputtmachen, da Sie immer ein paar Sprengsätze mit sich herumtragen. (3Dfx)

Uprising 2

Hersteller:	3DO/Ubi Soft	**3D-Karten:** Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom Dezember '98	**Hardware, Minimum:** Pentium/166, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 9x	**Hardware, Empfehlung:** Pentuim/200, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch (Deutsch i.V.)	
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk)	

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	60
Einstieg:	60	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 75

Action-Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

Asghan

»Asghan«, der Drachentöter, benimmt sich fast wie Laras kleiner Bruder. Er besitzt zwar ein breiteres Kreuz, springt und kämpft jedoch genauso gern wie die bekannte Hüpfliesel.



Während der Kämpfe kann man auch Magie einsetzten. (3Dfx)

Asghan« ist ein armer Wicht, der seinen Lebensunterhalt als Gelegenheits-Drachentöter verdient. Dabei erlitt er einen häßlichen Arbeitsunfall, denn ein Lindwurm namens Agbuk verbrühte hinterhältig seinen Arm. Dennoch beantragte unser strammer Held keinen Schwerbeschädigten-Ausweis, sondern machte sich auf den Weg zu der Insel, auf die sich das verhaßte Drachenpack zurückgezogen hat. Praktischerweise lebt dort auch sein böser Onkel, ein Magier, mit dem Asghan bei der Gelegenheit noch einige offene Rechnungen begleichen will.



Per Armbrust läßt sich mancher Gegner kräftig verunsichern. (3Dfx)

Angenehmerweise unterstützt eine hübsche Fee den Spieler auf seiner einsamen Mission, die mit einigen interessanten Informationen aufwartet. Der Kämpfer darf bei Auseinandersetzungen nicht nur sein Schwert schwingen, sondern mit einer Armbrust weit entfernte Gegner anvisieren, mit Stachelbällen werfen oder ihnen mit Kampfzaubern den Tag verderben. Weitere magische Fähigkeiten können durch das Zusammenbrauen unterschiedlicher Zutaten erworben werden, die man im Verlauf des Spiels findet. Fast noch wichtiger sind allerdings seine turnerischen Fähigkeiten: Oft muß Asghan über Abgründe hüpfen und an Seilen hochklettern oder sich über Schluchten hangeln. Bereits ein einziger Fehltritt ist tödlich, daher sollte jeder Schritt mit Bedacht gesetzt werden. Natürlich können Sie ihn auch schwimmen und tauchen lassen oder bei Auseinandersetzungen unterschiedliche Angriffstaktiken verwenden.

Zu Beginn des Spiels befindet man sich noch in der offenen Landschaft, taucht allerdings später in verwinkelte Gangsysteme ab, in denen zahlreiche Monster und tiefe Spalten lauern. Da heißt es, sich vorsichtig voranzutasten, denn so manches Loch ist im gleichen Farbton wie der Boden gehalten. Gegenstände wie Schlüssel, Nahrung und Pfeile helfen, das Abenteuer zu überstehen. An verschiedenen Stellen aktivieren Sie Schalter und Hebel, um Tore zu öffnen. Schließlich darf man sogar bei einem Händler Zubehör gegen aufgesammeltes Gold eintauschen. **(tw)**

Thomas Werner ★★

Irgend etwas muß beim Mastern der CD schiefgegangen sein, denn das ganze Spiel wirkt wie eine frühe Beta-Version, die unbeabsichtigt ins Preßwerk gelangt ist. Der Held bleibt andauernd an den unmöglichsten Stellen hängen, läuft dafür anschließend einfach durch Gegner hindurch oder muß erleben, wie verschossene Pfeile in der Luft steckenbleiben. Der vorliegenden Version konnten wir zwar Musik, aber keine Geräusche entlocken, immerhin lief das Programm ansonsten sehr stabil. Das Leveldesign ist nicht berauschend, und besonders umfangreich ist die ganze Chose ebenfalls nicht. Kleine Einfälle wie der Armbrustmodus (ohne Fadenkreuz!!!), die bescheidene Magie und einige herausfordernde Stellen retten das Spiel vor der totalen Verdammnis. Herausfordernd sind jedoch auch etliche dunkle Gegner vor düsteren Hintergründen und ähnliche Nettigkeiten, bei denen man nicht weiß, was sich die Programmierer so dabei gedacht haben.

+ Nette Ansätze
- Schlaffe Level
- Unfaire Stellen
- Etliche Bugs

Asghan – Der Drachentöter

Hersteller:	Grolier Interactive	**3D-Karten:**	3Dfx
Testversion:	Verkaufsversion	**Hardware, Minimum:**	Pentium/120, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 9x	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		

PC Player Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	50
Einstieg:	60	**Komplexität:**	60
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 40

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Viper Racing

Der einzige bemerkenswerte Sportwagen, den ein US-Hersteller in den letzten zehn Jahren eingeführt hat, ist die Dodge Viper. Klar, daß sich darum eine große Fangemeinde schart, die nun dank Sierra Sports auch am PC bedient wird.



Bei den Viper-Rennen passiert schon mal der eine oder andere Unfall. Achten Sie auf die sichtbaren Schäden am roten Fahrzeug. (Direct3D, 640x480)

Zehn Zylinder, acht Liter Hubraum – die Dodge Viper ist ein Fahrzeug der Extreme. Das macht sie auch zum Dauergast in zahlreichen Rennspielen. Als Mid-Price-Titel fährt die Dodge jetzt in ihrem eigenen Spiel.

Auf den acht vorrätigen Strecken treten Sie gegen bis zu sieben Gegner, die Uhr oder ein »Ghost«-Fahrzeug an. Außerdem gibt es einen Karriere-Modus, in dem Sie anfangs mit einer vergleichsweise popeligen Viper RT-10 in der geschlossenen Rennversion antreten. Langsam arbeiten Sie sich durch vier Ligen hoch, und je nach Plazierung bekommen Sie Geld, mit dem der Wagen aufgerüstet wird. Da warten bessere Motoren, Getriebeboxen, Einspritzanlagen und Reifen, womit etwa höhere Geschwindigkeiten oder stärkere Bodenhaftung erreicht werden. Mit dem entsprechenden Fahrwerk lassen sich dann die Härte oder der Federweg der Stoßdämpfer einstellen. Wenn Sie alle Ausbauteile eingebaut haben, besitzen Sie so schlußendlich die Viper GTR-S.



Geheimautos wie diesen flotten Flitzer gibt es auch. Rechts im Bild rutscht gerade ein Konkurrent über die Klippe. (Direct3D, 800x600)

Die acht Kurse umfassen Areale vom Rennoval über eine Wüstenstrecke bis hin zum Stadtparcours. Sie können sie zudem auch spiegelverkehrt befahren. Der Realismus ist in drei Stufen einstellbar; in der ersten macht es nichts aus, wenn Sie mit Vollgas über den Randstreifen brettern. Im höchsten Authentizitätsgrad müssen Sie dagegen schon beim einfachen Beschleunigen aufpassen, daß der Wagen sich nicht dreht. Außerdem gibt es mehrere Fahrhilfen wie ABS oder automatische Gangschaltung. Dazu lassen sich kleine Cheats aktivieren, um beispielsweise bei jedem Hupen einen kleinen, aber massiven Ball nach vorn zu feuern. Auf Wunsch schalten Sie den Schaden mit ein, der dann am Wagen sicht- und fühlbar wird. Neben den Vipers fahren Sie im Schnellstart-Modus eine behäbige Limousine, zwei andere Fantasie-Sportwagen und witzigerweise sogar ein Flugzeug.

Grafisch wirkt das Programm hausbacken, es begnügt sich dafür aber auch mit einem schwächeren Pentium. Musik während des Spiels könnte nicht schaden, und das Motorengeräusch hört sich nicht nach dem Grummeln des Zehnzylinders einer Viper an. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★★

Entwickler MGI beschreitet einen Mittelweg, indem er sowohl ein Arcade-Spiel als auch eine Rennsimulation anbieten will. Für einen Fun-Racer sieht aber die Grafik zu schlecht aus, und der Realismus-Aspekt könnte deutlicher sein. Auf der Haben-Seite steht die sehr schön gelungene Fahrphysik, bei der sich Setup-Änderungen am Auto wie etwa die Härte der Stoßdämpfer tatsächlich bemerkbar machen.

Auch die Strecken an sich machen Spaß, außerdem dürfen Sie in der Umgebung ebenfalls umherflitzen und beschränken sich nicht auf einem Raum von fünf Metern links und rechts der Fahrbahn. So können Sie beispielsweise in einen See fallen. Allerdings sollte drumherum mehr passieren, die Kurse wirken steril. Dazu ist ein Rennauto auf Dauer eigentlich etwas öde, aber für den geringen Preis von 60 Mark ein faires Angebot.

- \+ Realistische Fahrphysik
- \+ Schöne Strecken ...
- − ... die aber einen sterilen Eindruck machen
- − Durchschnittliche Präsentation

Viper Racing

Hersteller:	MGI/Sierra Sports
Testversion:	Beta vom November '98
Betriebssystem:	Windows 9x
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1-8 (Internet, Netzwerk)
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	40
Einstieg:	80	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 69

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

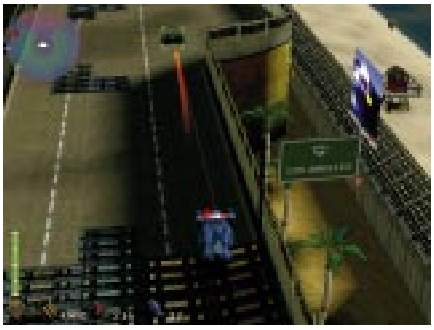
Future Cop L.A.P.D.

Brennpunkt L.A.: Anno 2098 ist die Stadt der Engel von allen guten Geistern verlassen – nur Sie können in »Future Cop L.A.P.D.« Mutanten, Gangster und Giftmischer stoppen.



▲Das war das Griffith-Observatorium: Los Angeles ist eine Sehenswürdigkeit und einen Gauner mehr los.

Die Wüste bebt, und schon liegt ganz Los Angeles in Schutt und Asche. Allerhand kriminelles Kroppzeug teilt anschließend die städtischen Überreste unter sich auf – das Los Angeles Police Department steht dem hilflos gegenüber. Bis zum 15. September 2098: An diesem Tag treten Sie mit der neuesten Entwicklung des Polizeilabors an, dem X-1 Alpha, um den Gaunern im Vollsinn des Wortes Feuer unterm Hintern zu machen.
Doch wer in »Future Cop L.A.P.D.« nur wild herumballert, kommt nicht weit: Die Gegner sind äußerst gewitzt und aggressiv. Gut, daß Ihr Fahrzeug sich auf Knopfdruck von einem Mech in einen schnellen Gleiter und zurück verwandeln kann. Dazu verfolgt wie weiland in der Sci-fi-Klamotte »Max Headroom« eine Kollegin in der Polizeiwache jeden Ihrer Schritte, gibt Ihnen per Funk die Ziele durch oder weist Sie auf drohende Gefahren hin. Unterwegs müssen Schalter gedrückt, Türen geöffnet oder auch mal ein paar Geiseln befreit werden. Power-ups für Waffen und Schutzschilde haben die Jungs vom Revier ebenfalls überall versteckt. In höheren Leveln dürfen Sie Ihre drei Waffen-Slots selbst bestücken: Zwar ist eine Spezial-Mine nicht so sexy wie eine Langstreckenbombe, doch dafür besitzt sie eine hohe Durchschlagskraft. Taktisches Ausrüsten ist also angesagt.



Ein Schuß vors Heck macht Schluß mit vorwitzigen Autobahn-Rasern.

Wilde Lichteffekte und kernige Musikstücke (oberster Audio-Chef war hier immerhin Legende Rob Hubbard) machen aus der an sich durchschnittlichen Story ein tolles Spielerlebnis. Dazu tragen auch die irrwitzigen Szenarien bei: So entführen Anbeter mutierter Riesenwürmer das Töchterlein des Bürgermeisters in die La Brea Tar Pits, und ein gewisser Xerzes Zero produziert in Zuma Beach seine Droge »Extreme Z«. Neben diesen mit Mini-Videos garnierten Einzelaufträgen, in denen Sie durch acht Stadtviertel ziehen, gibt es einen strategischen Spielmodus namens Revierkampf. Dieser ist eine aufgebohrte Variante von »Schnapp dir die Flagge«: In 50 Leveln bauen Sie erst eine Truppe auf und stürmen dann die Basis des Gegners. Zu zweit ziehen Sie per Splitscreen vereint auf Verbrecherjagd oder gegeneinander in den Wettstreit. **(ra)**

Roland Austinat ★★★★

»Dieses Produkt steht in keinerlei Verbindung mit dem Los Angeles Police Department«, verkündet der Startbildschirm. Schade eigentlich: Dann müßte man nämlich nur noch ein Kamerateam mit auf Streife schicken, und schon würde allabendlich ein Spektakulum auf Sendung gehen, gegen das sich der neueste Action-Schinken aus Hollywood wie ein polnischer Autorenfilm ausnimmt. Was bei Future Cop alles explodiert, durch die Gegend fliegt und aus dem Lautsprecher quillt, ist gerade eben noch waffenscheinfrei. Echt gelungen: die Partnerin in der Funkzentrale, die jeden wichtigen Schritt kommentiert und gelegentliche Tips vom Stapel läßt – das schafft Atmosphäre ohne Ende. Auch, daß Ihr Fahrzeug manche Hindernisse und Puzzles nur in einer der beiden Formen übersteht, hebt Future Cop aus dem Baller-Einerlei hervor. Statt des etwas lahmen Strategiemodus hätte ich mir allerdings lieber noch ein paar neue Aufträge gewünscht – die sind nämlich außerordentlich witzig zusammengestellt. Mehr davon!

- \+ Kollegin gibt per Funk Infos und Kommentare ab
- \+ Fetzige Präsentation
- − Zu kurz
- − Revierkampf eher Revierkrampf

Future Cop L.A.P.D.

Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem: Windows 9x
Sprache: Deutsch
Multi-Player: 1-2 (per Modem, Kabel, Netzwerk oder Internet)
3D-Karten: Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	90
Einstieg:	80	**Komplexität:**	60
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 76

SF-Simulation für Fortgeschrittene

Conflict Freespace Silent Threat

ZUSATZ CD



Und wieder hat der Gegner ein Schlachtschiff weniger. Nur in der Missions-CD finden Sie dieses Exemplar. (3Dfx, 640x480)

Erst ein Patch ermöglicht das Zusammenspiel des Add-ons »Silent Threat« mit der deutschen Version von »Conflict Freespace«. Dadurch steht neben vielen Missionen aus dem Fanbereich, die mit dem Editor FRED entworfen wurden, eine neue Kampagne mit zwölf Einsätzen an. Außerdem steuern Sie jetzt in einigen Einsätzen den leichten Jäger Loki und treffen auf ein unbekanntes Dickschiff. In Ihrem Waffenarsenal finden sich dazu spezielle Raketen, die elektronische Systeme stören, und Geschosse, die in Bomblets zerplatzen.

Die bösen Shivans machen erneut Ärger, hauptsächlich beschäftigen Sie sich jedoch mit radikalen Terranern und Vasudanern, die das zerbrechliche Bündnis zwischen beiden Parteien sabotieren wollen. Der irdische Geheimdienst GTI spielt ebenfalls eine undurchsichtige Rolle. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★★

Ehrlich gesagt hatte ich mir von dieser Zusatz-CD mehr versprochen. Gleich die erste Mission ist sehr schwer und nur durch Wahl eines schnellen Fliegers zu gewinnen, in der zweiten müssen Sie ständig Raketen nachladen. Und um das Bündnis zwischen Terranern und Vasudanern nicht zu gefährden, sollen Sie sämtliche anwesenden Schiffe zerstören – auch unbeteiligte Frachter. Bei derartigen Aufträgen habe ich schon moralische Bedenken.

Erschwerend hinzu kommen der viel zu kurze Feldzug und die nur geringfügigen Verbesserungen. Lichtblicke sind die immer noch hübsche Grafik und der unkomplizierte, ballerlastige Spielablauf.

+ Schicke Grafikeffekte
+ Einfache Steuerung
− Kurze Kampagne
− Wenig Neuerungen

Conflict Freespace Silent Threat

Hersteller:	Volition/Interplay
Testversion:	Verkaufsversion V1.04
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch erhältlich)
Multi-Player:	1–12 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D, Glide
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	80
Einstieg:	90	Komplexität:	40
Steuerung:	90	Multi-Player:	80

Spielspaß: 68

Prügelspiel für Einsteiger

Battle Area Toshinden 2



Wer nach einer bestimmten Zeit noch die meiste Energie besitzt, gewinnt die Runde. Jeder Kampf wird innerhalb eines Zeitlimits entschieden. (Direct 3D)

Die zwölf verschiedenen Kämpfer im dreidimensionalen »Battle Area Toshinden 2« eint eigentlich nur eines: die Lust auf Prügel. In der Umsetzung der gleichnamigen PlayStaion-Version treten Sie wahlweise gegen einen menschlichen oder einen rechnerbetreuten Kontrahenten an. Auf der Kampffläche fällt man solange übereinander her, bis die Kraftleiste eines Recken zur Neige geht oder dieser vom Spielfeld plumpst. Insgesamt müssen Sie zwei Siege pro Gegner einheimsen, um gegen weitere anzutreten. Jede Spielfigur weist zudem persönliche Vor- und Nachteile in Sachen Kampfstärke auf. **(jr/uh)**

Udo Hoffmann ★★

Es bereitet sicherlich einen Heidenspaß, sich zu zweit im Ring die Köpfe einzurennen, es ist jedoch weniger amüsant, permanent von der mißlungenen Grafik malträtiert zu werden. Trotz Direct3D-Unterstützung verdient die Hintergrund-Darstellung somit einen Orden für den eindrucksvollsten Pixelhaufen. Vor allem im Einzelspieler-Modus ist die Motivation schnell ausgeschöpft, während zu zweit immerhin kurzweiliges Vergnügen auftritt. Wann gibt es endlich Prügelspiele für PCs, die mit derselben Akribie produziert werden wie ihre Konsolen-Vorbilder? Es ist Battle Area Toshinden 2 deutlich anzumerken, daß es eine mäßig konvertierte Konsolenfassung ist. Preisfrage: Wer hat Gamebank eigentlich daran gehindert, die Vorteile heutiger Systeme etwas besser auszuschöpfen?

+ Erfreuliche Musik
− Mangelhafte Hintergrundgrafiken
− Dürftige Konsolenumsetzung

Battle Area Toshinden 2

Hersteller:	Gamebank/THQ
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 9x
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–2 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM, 2 MByte Grafikkarte
Hardware, Empfehlung:	Pentium/233MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	30	Sound:	50
Einstieg:	50	Komplexität:	30
Steuerung:	40	Multi-Player:	40

Spielspaß: 29

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Dark Vengeance

In »Dark Vengeance« scheint die Sonne niemals aufzugehen: In düsteren Kellern dürfen Sie finsteren Gestalten mit dunklen Absichten das Licht ausblasen.



Mit schicken Spezialeffekten rücken Sie den Kobolden auf die Pelle.

Der friedliche Planet Amagar wurde unverhofft von Koboldhorden überrannt. Diese richteten sich Brutstätten in Form von Schwarzen Löchern unter der Erdoberfläche ein, um über kurz oder lang den gesamten Planeten zu terrorisieren. So ganz tatenlos sahen die Bewohner dem bunten Treiben natürlich nicht zu und rekrutierten flugs drei Söldner. Daher können Sie einmal den mit magischen Fähigkeiten begabten »Warlock« übernehmen; zum anderen existiert ein weiblicher Charakter, die »Trickster«, welche mit Hieb- und Stichwaffen bestens für den Nahkampf gerüstet ist. Bleibt noch der »Gladiator«, der seinem Namen alle Ehre macht – nach einem Treffer seiner Axt hat auch der letzte Kobold keine Fragen mehr.

Haben Sie sich für einen der drei Draufgänger entschieden, dürfen Sie damit nach versteckten Schlüsseln stöbern. In den von Ihnen zu durchstolpernden 3D-Leveln schreien hingebungsvolle Schlüssellöcher geradezu nach den aufgesammelten Türöffnern. Auf dem Weg durch die Kellergewölbe und bei den gelegentlichen Ausflügen in den Außenbereich halten Sie die Gegnerscharen mit insgesamt neun Waffen in Schach. Dabei hat jeder Charakter seine spezifischen Waffen und Extra-Items, was summa summarum 39 Angriffs- beziehungsweise Verteidigungsmöglichkeiten ergibt. So verfügt der Gladiator beispielsweise über protzige Items wie den »Berserker«, bei dessen Anwendung er keinen Schmerz verspürt; oder einen Muskelverstärker, mit dem ausgeteilte Schläge mehr Schaden anrichten, als die Polizei erlaubt. Aus dem Warlock-Inventar kann man einen Klon materialisieren, der die dußligen Kobolde ins Leere schlagen läßt. Auch das weibliche Wesen hat so manche Gemeinheit auf Lager – mit einer Bombe inklusive Fernzünder sprengt sie aus sicherer Entfernung Orks in die Luft. Ihre gesamte Ausrüstung produziert während der Verwendung schicke Licht- und Transparenz-Effekte, die den Aufenthalt in den sonst recht monotonen Leveln optisch aufwerten. In Multiplayer-Gefechten haben Sie die Qual der Wahl zwischen den Deathmatch- und »Capture the Flag«-Spielvarianten. Außerdem können Sie sich, genügend Netzwerkkandidaten vorausgesetzt, auch in Teams gegenseitig beharken. **(jr/mash)**



Ein Fernzünder in Aktion.

Martin Schnelle ★★★

Innerhalb der ersten Spielminuten besaßen die Spezialeffekte, die witzigen Monstergeräusche und die atmosphärische Musik durchaus eine gewisse Attraktivität für mich. Auch der Multiplayer-Modus weiß mit seiner Vielzahl an Manipulationsmöglichkeiten zu überzeugen. Je länger ich mich jedoch mit diesem Spiel beschäftigte, um so schneller versickerte der eh nur in geringem Umfang vorhandene Spielspaß. Mit dem Prinzip, zwischen Schlüssel-Fundstelle und passendem Schlüsselloch hin- und herzupendeln und dabei Gegner zu verdreschen, läßt sich heutzutage leider kein Blumentopf mehr gewinnen. Eine weitere negative Erscheinung ist die Tatsache, daß keine gesonderten »Strafing«-Tasten vorhanden sind, sondern bloß eine einzige, die in Verbindung mit den Richtungstasten malträtiert wird. Die Bewegungs-Armut macht das Monster-Zerlegen strategisch uninteressant – entweder Sie blocken feindliche Hiebe ab oder flüchten vor ihnen, Ende der taktischen Überlegungen.
Außerdem wird im Kampf die Sicht auf die Gegner verdeckt, was die »Blocken-Funktion« unnütz macht, da ein gegnerischer Stoß nicht richtig abgeschätzt werden kann. Immerhin läßt sich die Perspektive drehen, doch im hitzigen Spielablauf bleibt dafür keine Zeit übrig. Im direkten Vergleich zu Heretic 2 oder O.D.T. sehe ich für Dark Vengeance äußerst dunkle Wolken aufziehen.

- + Gelungene Spezialeffekte
- + Ausgereifter Multiplayer-Modus mit vielen Funktionen
- − Tristes Leveldesign
- − Nervige Strafe-Funktion

Dark Vengeance

Hersteller:	Reality Bytes / GT Intera.
Testversion:	Beta vom Dezember '98
Betriebssystem:	Windows 9x
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	2-8 (Netzwerk, Modem, Internet)

3D-Karten: Direct3D
Hardware, Minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM, SVGA Karte
Hardware, Empfehlung: Pentium/233 MMX, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	60
Einstieg:	60	**Komplexität:**	40
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 58

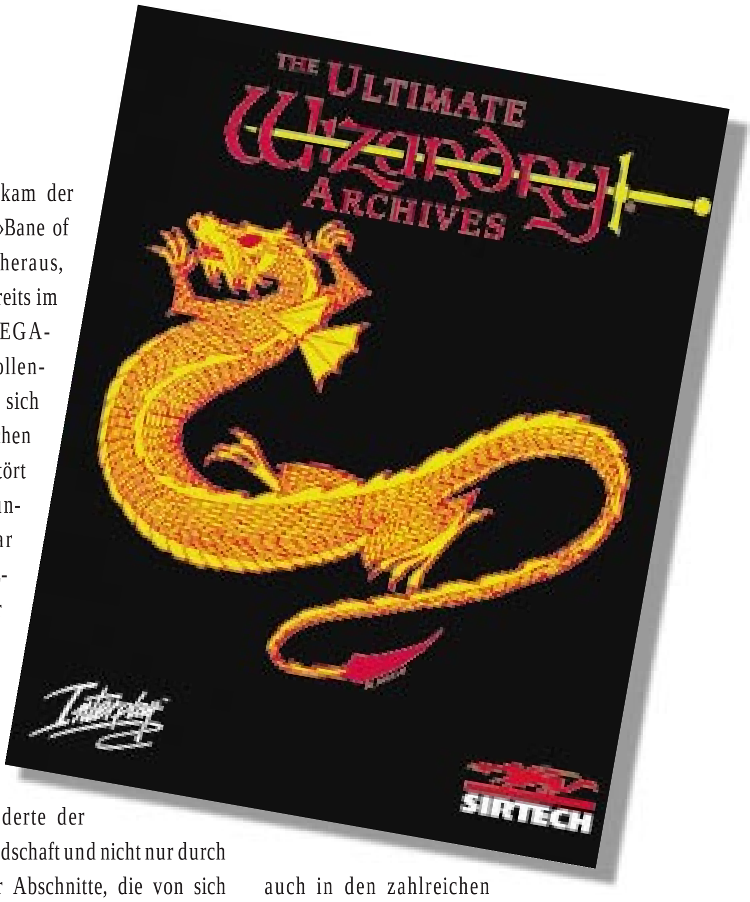
Budgets & Spielesammlungen

Sparschwein

Rollenspieler und solche, die es werden wollen, überrascht Interplay mit »Ultimate Wizardry Archives«. Sie enthalten sämtliche bisher erschienenen Titel der Wizardry-Serie. Darüber hinaus werfen wir einen Blick auf die neuesten Sparstrumpf-Kandidaten im Markt.

Ultimate Wizardry Archives

Zu den Urahnen der Computer-Rollenspiele zählt »Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord«. Im ältesten Titel der Sammlung rekrutieren Sie genretypisch eine Party, Ihre Mannschaft. Mit der knüppeln Sie sich anschließend durch mehrere Computer-Dungeons, gespickt mit übelgesinnten Bösewichten. Das Ganze wird dem Spieler in staubbehafteter CGA-Grafik präsentiert. Im selben Grafikgewand erschienen die vier Titel »Wizardry 2 – Knight of Diamonds«, »Wizardry 3 – Legacy of Llylgamyn«, »Wizardry 4 – Return of Werdna« und »Wizardry 5 – Heart of Maelstrom«. Die Spiele wurden in jeder darauffolgenden Version mit neuen und ausführlicheren Storyelementen garniert – was sie zunehmend komplexer machte. 1991 kam der sechste Teil namens »Bane of the Cosmic Forge« heraus, welcher immerhin bereits im augenschonenden EGA-Frack daherkam. Rollenspiel-Fans schlossen sich damit in den heimischen Keller ein, um ungestört Schatztruhen zu plündern. Doch das war nicht der Weisheit letzter Schluß, denn der Veröffentlichung von »Wizardry 7 – Crusaders of the Dark Savant« wurde heftig entgegengefiebert. Endlich schlenderte der Spieler durch eine Landschaft und nicht nur durch triste Dungeons oder Abschnitte, die von sich behaupteten, eine Landschaft darzustellen – was aufgrund der farbarmen Grafik in vorherigen Titeln nicht immer ganz eindeutig war. Die VGA-Grafik versüßte den Aufenthalt im Wizardry-Universum sowohl auf der Planetenoberfläche als auch in den zahlreichen Kerkern. Grafisch und soundtechnisch wurde die Neuauflage von Wizardry 7 als »Wizardry Gold«-Ausgabe nochmals aufgepeppt.



Dem Siegeszug der CD-ROM ist zu verdanken, daß eine komplette Sprachausgabe neben verbesserten Zwischensequenzen das Programm aufwertete. Nebenbei lief Wizardry Gold nun auch auf Pentium-Prozessoren, ermöglicht wurde dies allerdings erst durch einen nachgeschobenen Patch. Doch keine Angst – sämtliche Spiele des »Ultimate Wizardry Archives«-Paketes arbeiten problemlos mit modernen Rechnern zusammen. Interplays Sammlung bietet den Fans endlich eine Gelegenheit, die komplette Serie der heimischen Sammlung einzuverleiben – und sei es nur, um darüber hinwegzukommen, daß sich der bereits anberaumte achte Teil der zauberhaften Serie aufgrund finanzieller Probleme der Entwicklungsfirma Sir Tech kräftig verschieben wird. **(jr/mash)**

Aktuelle Spielesammlungen

Titel:	Inhalt:	Hersteller	Preis:	Player-Kauftip:
Anstoss 2 – Gold	Anstoss 2, Anstoss 2 – Verlängerung, Das grosse Anstoss 2 Buch	THQ	70 Mark	★★★★
3D Power Pack	Virtua Fighter 2, Sega Rally Championship PC, Sega World-wide Soccer PC	Sega	70 Mark	★★★★

Aktuelle Budget-Titel

Titel:	Genre:	Test in Ausgabe:	Hersteller:	Preis:	Player-Kauftip:
Diablo	Action-/Rollenspiel	2/97	Infogrames	30 Mark	★★★★★
SimCity	Simulation	–	Novitas	10 Mark	★★★
TFX3: F22 ADF	Flugsimulation	12/97	Infogrames	40 Mark	★★★★
I-War	Weltraum-Action	1/98	Infogrames	40 Mark	★★★
SimCopter	Simulation	2/97	Novitas	20 Mark	★★★★
Star Wars Monopoly	Strategiespiel	1/98	Infogrames	40 Mark	★★★
SimTower	Strategiespiel	7/95	Novitas	20 Mark	★★★
Seven Kingdoms	Strategiespiel	12/97	Infogrames	30 Mark	★★★

Ultimate Wizardry Archives – Facts

- Hersteller: Interplay
- Sprache: Englisch
- Circa-Preis: 75 Mark
- Hardware: 486 DX/33/8 MByte RAM
- Anleitung: Gut
- Masse: Gut
- Klasse: Befriedigend

Klassiker der Spielegeschichte



1984/85 träumten wir von Thargoiden, galaktischen Gewinnspannen und dem beharrlich dudelnden Donauwalzer: Das erste große Computer-Weltraumepos verblüffte mit seinem nicht-linearen Spielverlauf.



Die erste PC-Umsetzung von Elite begnügte sich mit vier Farben. Das hier gezeigte Remake Elite Plus sorgte 1991 für bunte, ausgefüllte 3D-Objekte.

Wenn die Pressemitteilungs-Maschinerien heißlaufen und neue PC-Sensationen ankündigen, wird häufig ein »nicht-linearer Spielablauf« als heiliges Ziel der Programmierer beschworen. Kaum eine Neuentwicklung mit Missions- und Kampagnen-Struktur wird ohne diese Zutat angerührt. Klingt ja auch zu verlockend: Bei linearem Design geht's immer von Punkt A nach Punkt B; der Spieler muß einen bestimmten Weg meistern. Aber ohne diese Fesseln hätte er eine Welt, in der er frei entscheiden kann, wann welche Aufgaben wie gelöst werden. Ohne Schweiß kein Preis: Für jeden Designer bereitet eine solche Herausforderung Kopfschmerzen in Aspirin-Familienpackungsdimensionen.

In den frühen 80ern waren Computerspiele sturzlineare Angelegenheiten. Entsprechend groß war die Aufregung ob der Freiheiten des »Elite«-Kosmos. Als kosmischer Händler konnte der Spieler ein Universum mit Tausenden von Sonnensystemen bereisen. Durch Handel mehrte man Bankkonto und Kaufkraft, um das eigene Schiff besser auszurüsten. Die zahlreiche Vernichtung von Piraten und anderen Vehikeln sorgte für allmähliches Heraufklettern auf der Reputationsliste. Jeder fing mit »harmlos« an; die ultimative Einstufung lautete – was sonst? – »Elite«. Solche Pionier-Designideen gehören heutzutage zum Allgemeingut vieler Spiele, am deutlichsten kupferte die »Privateer«-Reihe beim Grand-Daddy ab. Auch in Sachen 3D-Grafik war Elite ein Vorreiter: Die Vektor-Strichgrafik war angesichts der rumpeligen Rechenleistung historischer 8-Bit-Systeme eine Sensation.



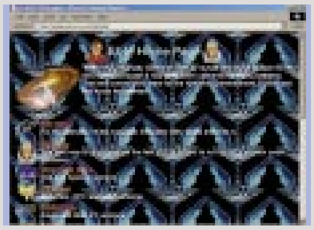
Das Ur-Elite auf dem BBC Micro.

Ian Bell und David Braben schrieben während ihrer Studienzeit in Cambridge die Ur-Fassung der Weltraumsimulation für Acorn Electron und BBC Micro. Außerhalb Großbritanniens waren jene 8-Bit-Heimcomputer freilich ähnlich unpopulär wie die englische Küche. Erst die von Firebird veröffentlichte Commodore-64-Umsetzung machte Elite auch bei uns bekannt. Die beiden Programmierer schufen eine voll abtauchfähige Alternativwelt, in der sich mancher Spieler monatelang verlor. Eine nach heutigen Maßstäben winzige Anzahl von Missionen und versteckten Features ließ die Sternenhändler unermüdlich durch das monochrome Universum ziehen. Selbst das langwierige Anfliegen von Raumstationen wurde ohne Murren erduldet. Diskussionen über Thargoiden-Attacken, günstige Handelsrouten und Wege zur Trumbles-Entledigung waren Mitte der 80er Jahre wesentliche Bestandteile der Alltagskultur.

Elite hätte der Grundstein für eine phantastische Serie sein können. Doch in den Folgejahren verkrachten sich Bell und Braben; die Fortsetzung »Frontier« war eine Bug-verseuchte, mies spielbare Enttäuschung. David Braben hat sich kürzlich erst mit »V2000« wieder zurückgemeldet. Ian Bell brütet nach jahrelanger Abstinenz auch wieder an einem Spiel, ohne sich im Detail äußern zu wollen. Ein gemeinsames Projekt der beiden einstigen Wunderkinder ist unwahrscheinlich – Entrückungskategorie »es steht in den Sternen«. **(hl)**

Elite im Internet

Elite-Elternteil Ian Bell höchstpersönlich unterhält eine sehr interessante Web-Seite (http://people.netcom.co.uk/i.bell/elite/). Hier finden Sie kauzige Kommentare und Insider-Infos. Sehr amüsant auch Bells gallige Bemerkungen über Ex-Spezi David Braben und dessen Frontier-Fiasko.



Die Homepage von Elite-Koprogrammierer Ian Bell.

Alle möglichen Elite-Umsetzungen von der NES-Videospielfassung über die C64-Ausgabe bis hin zum PC-Remake Elite Plus stehen zum Download bereit. Meister Bell hat auch Empfehlungen für die dazugehörigen Emulatoren parat.

Wer einen Java-verstärkten Browser hat, sollte sich zudem das Bookmark http://www.spectrum.lovely.net/Elite.html notieren. Hier können Sie live übers Internet die Spectrum-Version von Elite spielen. Staubtrocken präsentierte, aber enorm detaillierte Informationen zu allen Elite-Umsetzungen laden hingegen unter http://www.randomword.demon.co.uk/rob/elite/afefaq.htm zum Schmökern ein.

Elite

- **Erstveröffentlichung:** 1984
- **System:** Acorn/BBC Micro
- **Hersteller:** Acornsoft
- **PC-Emulationen:** Diverse
- **Internet:** http://people.netcom.co.uk/i.bell/elite/
- **Historisch wertvoll, weil ...:** ... Elite mit seinem offenen Universum ohne lineare Zwänge für eine neue Dimension der Spielefreiheit sorgte.

Bizarre Anwendungen

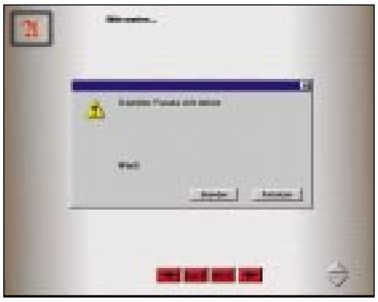
Heiße Küsse, kalte Münder

Wenn Blutsauger nicht mehr weiter wissen, greifen sie natürlich zum Vampirlexikon. Darin stehen zwar auch keine Antworten, aber immerhin die Namen der Autoren, die man bei Gelegenheit anzapfen könnte.



Wenn das nichts Dolles ist: Einstein wird als Vampir geoutet.

Neulich im Nachtcafé: Lässig wie immer lehnte ich an der Theke, den Whiskey Sour in der Linken und meine U-Bahn-Fahrkarte wohlversteckt in der rechten Hosentasche, da tauchte dieses unglaublich wohlproportionierte Geschöpf auf. Nach dreiwöchigem mönchischen Leben in der Redaktion waren meine Augen zunächst geblendet. Mit ihrem hypnotisierenden Blick fraß sie mich förmlich auf. Dank meiner weltmännischen Erfahrungen – immerhin habe ich schon zweimal »Basic Instinct« gesehen – schaffte ich es, mein Erstaunen zu verbergen, als mich dieses wundervolle Wesen in Richtung Frauenklo zog. Dort ist es dann geschehen. Ich spürte noch, wie ihre Zunge meinen äußerst sensiblen Hals abschleckte, als mich plötzlich ein stechender Schmerz durchschoß.



Die andauernden Fehlermeldungen sollen bestimmt Informationen schützen.

Das nächste, was ich weiß, ist, wie mich ein wütender Transvestit aus der Kabine hinausprügelte und dabei die spitzesten Schreie von sich gab, die man trotz Männerkehlkopf ausstoßen kann. Ich fühlte mich recht schwummerig, und mein Hemd sah aus, als hätte der Transi zuvor seinen Nagellack über mir ausgekippt, doch irgendwie schaffte ich den Heimweg. Ohne es zu wissen, war ich nun ein Vampir. Zunächst merkte ich wenig davon, schließlich schaue ich nach dem Aufstehen grundsätzlich nicht in den Spiegel, treffe vor dem Sonnenaufgang in den stets abgedunkelten Redaktionsräumen ein und verlasse diese erst wieder am Abend. Den Knoblauchatem meines Döner-liebenden Kollegen konnte ich noch nie ertragen, und obwohl wir uns hier in Bayern befinden, sind seltsamerweise keine Kruzifixe am Arbeitsplatz vorgeschrieben. Erst als mir die Kollegen »Draculas großes Vampirlexikon« zum Testen übergaben, fiel es mir wie Schuppen von den Augen. Ja, ich war nun ein Blutsauger, und diese fahle Schönheit war schuld daran. Immerhin fand ich zahlreiche wertvolle Informationen auf dem Silberscheibchen. Beispielsweise verriet ein Abschnitt mit Rezepten, daß Blutwurst die Leibspeise aller nächtlichen Wesen wäre – wer hätte das gedacht. Nach einer Ladung dieser geronnenen Spezialität fühlte ich mich genug gestärkt, um den restlichen Inhalt (der CD, nicht der Wurst) zu inspizieren. Tatsächlich erfuhr ich manche Neuigkeit. Ein Portrait von Albert Einstein war mit der Anmerkung versehen: »[...] saugte sein Wissen aus dem grünen Blut von weisen Bewohnern des Planeten Wissalis«, und das Buch zum Dracula-Film von Coppola wurde mit dem schlichten Satz »Mehr Worte als im Film« treffend charakterisiert. Die Filmbeschreibungen beschränkten sich meist auf eine Kurzinterpretation der jeweiligen Kinoplakate, die praktischerweise statt Szenenfotos gleich mit abgebildet wurden. Die häufigste Eintragung im Lexikon lautete jedoch »Skriptfehler: Prozedur nicht definiert«, aber vielleicht soll das ja auch Sterbliche davon abhalten, die brisantesten Informationen zu erfahren. Kein Geheimnis machten die Autoren aber daraus, daß Ulrike Schneidewind, Ehefrau eines Mitglieds des Entwicklerteams, Deutschlands schönste Vampir-Darstellerin ist. Erstaunlicherweise ähnelt Sie sehr der schwarzhaarigen Dame mit dem heißen Biß vom Nachtcafé – doch mag das allein am blassen Teint liegen. Die Moral von der Geschicht: Computerspieler, traut verführerischen Frauen nicht, denn sie werden euch nur aussaugen und wegwerfen wie eine leere Caprisonne-Tüte!

(tw)

DRACULAS GROSSES VAMPIRLEXIKON

HERSTELLER: DMV/Franzis-Verlag

PREIS: ca. 50 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
486/50, Win 3.1 oder höher, 16 MByte RAM

PRAKTISCHER NUTZEN:
Sie erfahren alles über das Theaterstück »Carmilla« vom Co-Autor der CD bearbeitet und mit dessen Ehefrau besetzt.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Originell, da selbst die dünnen Beweise des legendären Königsberger Vampirforschers Abraham van Helsing von der Substanz her unterboten werden.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Kreuzschmerzen, wenn ein Amateur-Vampirjäger den Pflock an der falschen Stelle in den Körper getrieben hat.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Warum wird nicht verraten, mit welcher Zahncreme Dracula seine Beißerchen putzt?



WIRTSCHAFTSWUNDER

Wirtschaftssimulationen sind der Deutschen zweitliebstes Kind: Schon schlichte Programme wie »Kaiser« und »Hanse« zogen einst die Massen an, doch seit die »Siedler« über den Monitor wuseln, sind sogar Anzeichen beginnender Hysterie zu vermelden. Wir betreiben Ursachenforschung.

Warum kommen Zahlenschiebereien hierzulande so gut an, während sie im Rest der Welt eher ein Schattendasein führen? Ein denkbarer Grund dafür wäre die wichtige Stellung der Wirtschaft in unserer Gesellschaft, was wiederum viel mit der bundesrepublikanischen Geschichte zu tun hat. Schließlich galt bei uns über lange Jahre hinweg alles auch nur entfernt nach nationaler Symbolik Aussehende, und sei es die Nationalhymne, als äußerst suspekt. Während Amerikanern, Engländern oder Italienern beim Anblick ihrer Fahne seit jeher Tränen der Rührung in die Augen steigen, schaute man als Deutscher verschämt weg. Die Bundeswehr wurde als notwendiges Übel betrachtet, ihre öffentlichen Gelöbnisse verursachten starke Proteste. Nur auf das Wirtschaftswunder konnte man problemlos stolz sein, ohne nationalistischer Umtriebe verdächtigt zu werden. Vielleicht sind wir aber auch nur alle verhinderte Unternehmer, die angesichts komplizierter Gesetze und Vorschriften sowie mangelnden Risikokapitals den Schritt in die Selbständigkeit nicht wagen und sich lieber am Computer austoben.
Wie dem auch sei: Die Wirtschaft durchdringt sämtliche Bereiche unseres Lebens, und ähnlich vielfältig sind inzwischen auch die virtuellen Ableger geworden. Man versucht sich als Krankenhausleiter oder bewährt sich als Geschäftsführer einer Fluglinie. Selbst vor der organisierten Kriminalität macht die Simulationswut keinen Halt, und so darf man sich als Gangsterboß darum kümmern, daß sich Verbrechen doch lohnt.
Zu diesem Genre gehören aber auch zahlreiche Programme sportlicher Natur, die zunächst im fußballbegeisterten England debütierten; doch die hiesigen Firmen haben sich inzwischen bemerkenswert gut auf die noch relativ junge Software-Gattung eingeschossen.

Freie deutsche Jugend, bau` auf!

Fast könnte man meinen, nach der Wiedervereinigung hätten sich die Computerspieler das Aufbaumotto der sozialistischen FDJ zu eigen gemacht.. Der große Durchbruch kam mit dem bahnbrechenden »Die Siedler«. Das historisch angehauchte »Anno 1602« schaffte es 1998 sogar, zum meistverkauften PC-Spiel aufzusteigen, und »Die Siedler 3« hat beste Chancen, den legendären Erfolg der Vorgänger zu wiederholen.
Der Charme der »Siedler« und ihrer Kollegen besteht darin, komplexe Zusammenhänge und den Aufbau von Produktionsketten durch fleißig herumwerkelnde Männchen und hübsche Gebäude anschaulich wiederzugeben. Der sogenannte Wuselfaktor ist dabei höchst unterschiedlich ausgeprägt, einige Programme setzen auf ganz besonders niedliche Handwerker mit goldigen Bewegungen, andere bestechen eher durch ihre große Funktionsvielfalt.
Kämpfe sind ebenfalls ein Bestandteil vieler Aufbauspiele, zumal das Wirtschaftssystem meist auf die Waffenproduktion ausgerichtet ist. Hier kommt es auch zu Überschneidungen mit den Echtzeit-Strategiespielen, denn während die Gefechte bei den Aufbautiteln immer bedeutsamer werden, verfügen die meisten Echtzeit-Spiele mittlerweile über Aufbauelemente. Schließlich muß man auch bei »Starcraft« und Co. Produktionsanlagen errichten und Rohstoffe sichern.
Der Trend bei den Wirtschaftssimulationen geht eindeutig weg von nüchternen Geldscheffel-Programmen und hin zu grafisch aufwendigen, durchaus humorvollen und intuitiv bedienbaren Spielen, bei denen schon das Zusehen Spaß macht. Vorreiter wie »Theme Hospital« haben bewiesen, daß man schwierige und scheinbar staubtrockene Themen äußerst unterhaltsam gestalten kann. Auch in Zukunft dürften die Deutschen daher nicht die Freude an diesem Genre verlieren. **(tw)**

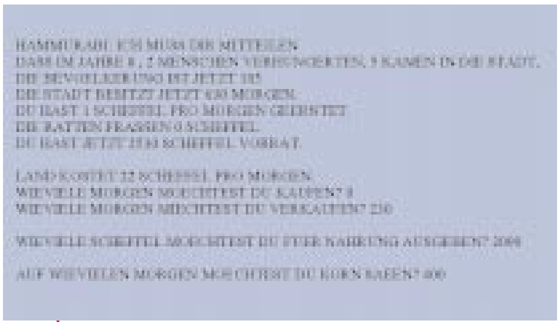
M.U.L.E. (Electronic Arts, 1983)



Ein absoluter Meilenstein war M.U.L.E., entwickelt vom legendären Spieledesigner Dan Bunten. Bis zu vier Spieler kolonisierten einen Planeten und trieben dabei auch untereinander Handel. Die Umsetzung war für eine Wirtschaftssimulation nicht nur optisch bemerkenswert. Revolutionär für dieses Genre war die Joysticksteuerung und die selten erreichte Qualität des Mehrspieler-Modus. Mit den üblichen Zahlenschiebereien hatte die Sache also nichts zu tun. Vorher hatte Bunten übrigens mit der Börsensimulation »Wheeler Dealers« und dem Wirtschaftsspiel »Cartels & Cutthroats« debütiert.

Hammurabi (70er)

Computergrafik war noch ein Fremdwort, als der Urvater der Wirtschaftssimulationen von unbekannten Autoren erschaffen wurde. Als sumerischer Landesherr mußte man bei Hammurabi festlegen, wieviel Korn angebaut werden sollte, um die hungrige Bevölkerung zu versorgen. Ratten und Ernteausfälle brachten ein wenig Abwechslung in die Angelegenheit. Später wurde das Spielprinzip weiterentwickelt und sogar für ernsthafte Zwecke eingesetzt: Mit einer deutlich komplexeren Ausführung namens »Tanaland« testete man zukünftige Entwicklungshelfer auf ihr Verhalten.



Football Manager (Addictive Games, 1984)

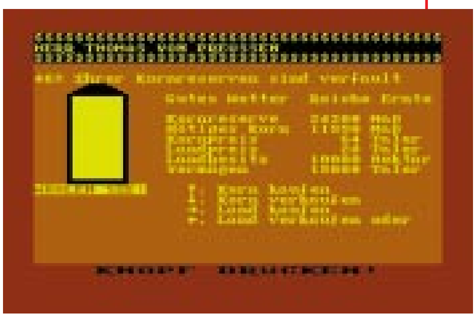
Fußballfans bekommen heute noch glänzende Augen, wenn sie von ihrer ersten Begegnung mit diesem englischen Spiel erzählen. Als Manager und Trainer mußte man einen Verein durch die Saison führen und versuchen, den Meistertitel zu erringen. Kleine Zwischensequenzen gaben den Verlauf der Begegnungen wieder und lockerten das text- und zahlenlastige Spiel grafisch auf.



1970 — 1983 — 1984 — 1986 — 1988

Kaiser (Ariolasoft, 1984)

Im Prinzip war das deutsche Gewächs Kaiser einfach eine stark aufgeblähte und verbesserte »Hammurabi«-Variante. Sie bereitete im deutschsprachigen Raum jedoch den Boden für den späteren Boom zahlreicher ähnlicher Titel. Außerdem gebot der Kaiser über eine Mehrspieler-Option sowie eine Joysticksteuerung.
Die Rivalen durften sich mit ihren Armeen auf einem kleinen Schlachtfeld auseinandersetzen, wobei dem erfolgreichsten Fürsten der Aufstieg zum Kaiser sicher war.





Hanse (United Software, 1986)

Im schlichten Gewand trat Hanse ins Rampenlicht. Dieses Erstlingswerk des Kasselers Ralf Glau begeisterte trotz der puritanischen Aufmachung viele deutsche Spieler und zementierte ihren Ruf als Liebhaber farbloser Handelssimulationen. Tatsächlich ist es aus heutiger Sicht kaum verständlich, wie ein so schwerblütiges Programm derart gut ankommen konnte. Ziel war es, als tüchtiger Kaufmann zum Bürgermeister von Lübeck aufzusteigen. Die Waren konnten in acht Ostseestädten gehandelt werden. Mit Nachfolgern wie »Vermeer« und »Elisabeth I.« versuchte der gleiche Autor später, an seinen frühen Erfolg anzuknüpfen.

Ports of Call (The Disc Company, 1988)

Auf hohe See zog es Ende der 80er Jahre viele Möchtegern-Seebären bei Ports of Call. In der Rolle eines Reeders löschte man seine Ladung in allen wichtigen Häfen der Welt und navigierte die Schiffe über die sieben Meere. Die Präsentation wurde seinerzeit hoch gerühmt. Die auf Abwechslung bedachten deutschen Entwickler bauten sogar kleine Geschicklichkeitsübungen ein: Im Hafenbereich mußte das Schiff sicher zur Anlegestelle gesteuert werden, um neue Fracht an Bord zu nehmen.



Populous (Bullfrog/ Electronic Arts, 1989)

Peter Molyneuxs erster, aber keineswegs letzter Geniestreich erwies sich als wahre Sensation. Dank Populous war das kleine Bullfrog-Team über Nacht zu einem der bekanntesten Computerspiele-Entwickler geworden. Populous kann sowohl als Echtzeit-Strategie wie auch als Aufbauspiel gesehen werden, da es wichtige Elemente beider, damals noch in den Kinderschuhen steckenden Genres vorwegnahm. Als Gott ließ man sein Volk Siedlungen anlegen und kämpfte gegen die Stämme anderer Götter. Hervorzuheben ist die Möglichkeit, Gelände zu heben oder einzuebnen und den Gegnern mit Naturkatastrophen das Leben zu erschweren.



Bundesliga Manager (Software 2000, 1989)



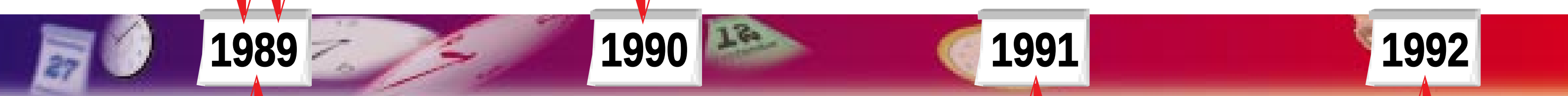
Lange mußten die Fußballfans warten, bis eine Eutiner Firma die Bundesliga auf dem Computer nachbildete. Das vorbildliche Managerspiel wurde hierzulande rasch zur Referenz. Gelungen war insbesondere die einfache Bedienung mit Maus und Icons, die in der Folge auch beim ähnlich gestalteten »Eishockey Manager« zum Einsatz kam. Der Fußball-Klassiker ist in stark aktualisierter Neuauflage noch immer erhältlich. Erst kürzlich erschien der jüngste Nachfolger Bundesliga Manager 98, der sich mittlerweile jedoch gegen eine ganze Reihe von Produkten mit gleicher Thematik behaupten muß.

Railroad Tycoon (Microprose, 1990)

Als Besitzer einer Eisenbahngesellschaft versuchte man bei Railroad Tycoon, die unliebsamen Konkurrenten auszustechen. Zunächst waren Gleisverbindungen anzulegen und Bahnhöfe zu bauen. Abhängig vom Einzugsbereich der Stationen hatte man unterschiedliche Waren sowie Passagiere zu transportieren und mußte die Züge entsprechend zusammenstellen. Wer eine Stadt schlechter als ein Mitbewerber versorgte, verlor seinen dortigen Bahnhof.



Konkurrenten konnten durch den Kauf von Aktien geschluckt werden. Nicht nur für Eisenbahnfans war dieser Klassiker von Sid Meier ein absolutes Muß.





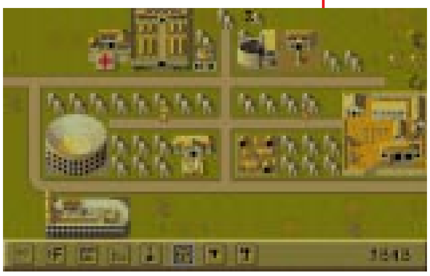
SimCity (Maxis, 1989)

Diese erste Städtebau-Simulation zog Spieler wie Kritiker in ihren Bann und begründete den guten Ruf von Maxis. Den Entwicklern war es gelungen, komplexe Sachverhalte kurzweilig zu verpacken. Obwohl SimCity eher eine Simulation als ein echtes Spiel darstellte, reizte es zu langen Nachtsitzungen. Schließlich ist es nicht gerade einfach, eine funktionierende Metropole aus dem Nichts zu erschaffen und zu regieren. Der Erfolg war durch die Veränderung der Bebauung deutlich sichtbar. Faktoren wie die Wirtschaftsentwicklung und die Kriminalitätsrate mußten stets im Auge behalten werden, um den Bürgermeistersessel nicht zu verlieren.

Mad TV (Rainbow Arts, 1991)

Sehr humorvoll gab sich Mad TV und konnte dadurch bei vielen Liebhabern des Wirtschaftsgenres punkten. Trotz der cartoonmäßigen Grafik war es keineswegs einfach, den namensgebenden Fernsehsender erfolgreich zu führen. Nicht nur Einschaltquoten waren zu berücksichtigen, auch das Privatleben sollte durch die Hochzeit mit der Auserwählten gekrönt werden. Später versuchten sich noch weitere Softwarefirmen an humorvollen Wirtschaftssimulationen, doch gelang es ihnen meist nicht, die Spritzigkeit des Originals zu erreichen.





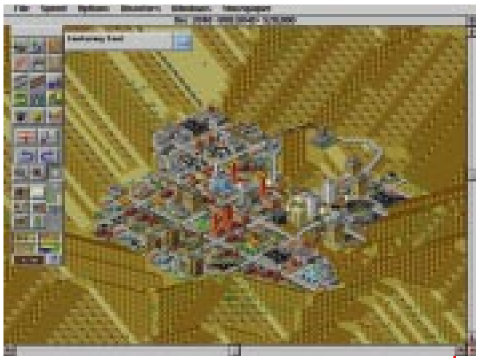
Caesar (Impressions, 1992)

Offensichtlich war Caesar deutlich von »SimCity« inspiriert, doch nicht nur das antike Szenario ließ die Branche aufhorchen. Schließlich steckten einige gute Ansätze in dem Spiel, und der Nachfolger »Caesar 2« war dann endgültig aus dem Schatten des Vorbildes herausgetreten. Auch der Softwarefirma Impressions brachte die Römersimulation Glück, denn Sierra wurde auf die englische Firma aufmerksam und kaufte das bislang mäßig erfolgreiche Unternehmen auf. Das just erschienene »Caesar 3« gehört zweifellos zu den Spitzentiteln des Aufbau-Genres.



Die Siedler (Blue Byte, 1993)

Dem Wuselcharme, den Die Siedler ausstrahlten, konnten sich nur wenige entziehen. Die kleinen Einwohner taperten äußerst niedlich durch die Botanik und werkelten hochmotiviert am Aufbau des Landes. Das klar gegliederte Wirtschaftssystem erforderte es, ganze Produktionsketten einzurichten, um wichtige Güter herzustellen. Zudem gab es noch ähnlich agierende Nachbarn, die der Ausdehnung des eigenen Territoriums früher oder später im Wege standen.



Pizza Connection (Software 2000, 1994)



Augenzwinkernd kam die Pizza Connection daher, unter dem humorigen Gewand versteckte sich jedoch eine beinharte Wirtschaftssimulation. Oberflächlich drehte sich alles um die Führung einer Restaurantkette, doch die zahlreichen Faktoren und Details erforderten eine intensive Einarbeitung. Ehrgeizige Pizzabäcker konnten eigene Kreationen erstellen und bewerten lassen. Nur wer den Geschmack der potentiellen Gäste besonders gut traf, durfte mit vollen Tischen rechnen. Derzeit befindet sich mit Pizza Syndicate ein Nachfolger in der Eutiner Backröhre.

SimCity 2000 (Maxis, 1994)

Noch komplexer und viel schicker als der Vorgänger präsentierte sich die Neuauflage des verdienten Stadtplanungs-Veteranen. Die Landschaften waren nun dreidimensional, die Baumöglichkeiten sehr umfangreich. Sogar ein U-Bahnnetz konnte der Spieler einrichten. Zahlreiche Katastrophen wie Überschwemmungen, Feuersbrünste oder böse Außerirdische ließen die fragilen Städte oft im Chaos zurück. Wer sich für die Zusammenhänge und Abläufe interessierte, die unsere Städte formen, kam an dieser gelungenen Simulation nicht vorbei.

1993 1994 1996

Aufschwung Ost (Sunflowers, 1993)

Drei Jahre nach der Wiedervereinigung konnte die erste Sunflowers-Veröffentlichung reichlich Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Selbst der Spiegel widmete dem Wirtschaftsspiel einen ausführlichen Artikel. Tatsächlich war die Idee bemerkenswert, wenn auch die Umsetzung dem Anspruch etwas hinterherhinkte. In der Praxis fühlte sich das Spiel an wie eine Übertragung von Maxis' Städtebauklassiker auf Neufünfland: »SimBeitrittsgebiet«.



Die Siedler 2 (Blue Byte, 1996)

Nach dem Erfolg der ersten Wuselwichte legte Blue Byte erneut nach und traf mit Die Siedler 2 voll den Geschmack der hiesigen Spieler. Anders als beim ersten Teil gab es nun richtige Missionen und ein festes Ziel. Zuzuschauen, wie andere arbeiten, das machte besonders den Deutschen Spaß. In Amerika hingegen, wohin man die fleißigen Arbeiter als »The Settlers« entsandt hatte, blieb der große Durchbruch aus. Mittlerweile schuften die knuffigen Männchen aus Mülheim in der dritten Generation nach bewährtem Prinzip.



Theme Park (Bullfrog/Electronic Arts, 1994)



Erneut bewiesen die Jungs von Bullfrog unter ihrem Chefentwickler Peter Molyneux, wie spaßig eine Wirtschaftssimulation sein kann, wenn man Profis machen läßt. Unkomplizierte Bedienung paarte sich mit gelungener Grafik und vielen liebevollen Details. Als Manager eines Vergnügungsparks hatte man alle Hände voll zu tun, die Kunden zufriedenzustellen. Attraktionen wie eine Achterbahn wollten gut geplant sein, um kein Defizit zu verursachen. Die Wünsche der Besucher waren mit einem Blick zu erkennen und tunlichst zu berücksichtigen. Sicherlich gehörte Theme Park zu den zugänglichsten Produkten seiner Art.

Die Siedler 3



Erneut befallen die kleinen Knuddelwesen die heimischen Rechner und wuseln fleißig auf dem Bildschirm herum. Wichtigstes Element ist der Aufbau eines reibungslos funktionierenden Wirtschaftssystems. Dazu errichtet man zunächst einen Steinbruch, Holzfällerhütten, Bauernhöfe und Minen, die wichtige Grundstoffe liefern. In Eisenschmelzen und Werkstätten werden diese letztlich zu Waffen verarbeitet, mit denen man die Bürger in Soldaten verwandelt. Per Mausklick schickt man diese in Echtzeit-Gefechte, um die Konkurrenten von der Karte zu vertreiben. Es gibt drei Völker: Römer, Asiaten und Ägypter, die einige Spezialgebäude besitzen. Waren, Soldaten und zauberkundige Priester lassen sich in eigens zusammengezimmerten Schiffen transportieren, um Inseln zu besetzen und dort weitere Siedlungen aufzubauen.

Fazit: Der militärische Aspekt hat durch die direkte Steuerung dazugewonnen, während im Aufbau-Part vieles trotz neuer Grafik gleich blieb. Die Einrichtung der Produktionsketten macht den Hauptreiz des Spiels aus, das ansonsten durch seine Drolligkeit besticht.

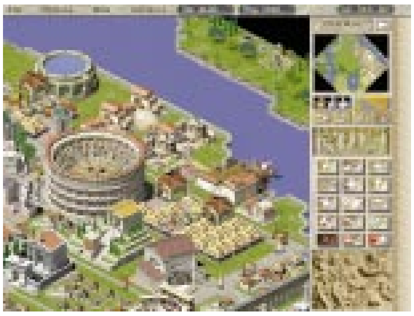
Die Siedler 3

Hersteller:	Blue Byte
Test in Ausgabe:	1/99
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Anzahl Spieler:	1-20
Präsentation:	80
Steuerung:	70
Einstieg:	70
Spielspaß:	85

Caesar 3

Die Römer waren nicht nur stramme Krieger, sondern verstanden auch eine Menge vom Städtebau. Bei »Caesar 3« haben Sie die Möglichkeit, selbst antike Siedlungen aufzubauen. Man beginnt seine Laufbahn als kleiner Beamter irgendwo in der Provinz und steht erst einmal vor einer leeren Fläche. Kaum ist der erste Baugrund markiert, treffen auch schon Siedler ein und lassen sich auf den Grundstücken nieder. Mit zunehmender Einwohnerzahl steigen die Anforderungen und Wünsche der Bewohner. Bald muß man Hospitäler und Bäder errichten, für Unterhaltung sorgen, die Bildung verbessern und die öffentliche Sicherheit wahren. Selbst die Götter wollen mit Tempeln beschwichtigt werden. Auf den Straßen wimmelt es von Menschen, die ihren Tätigkeiten nachgehen. Um den Erwartungen des Imperators gerecht zu werden, sollte man unbedingt Fernhandelsrouten einrichten. Je nach gewähltem Szenario sind außerdem eindringende Feinde abzuwehren.

Fazit: Caesar 3 spielt sich wie eine Kombination aus »SimCity« und »Die Siedler«. Als Städtebau-Simulation ist es derzeit sogar konkurrenzlos.



Caesar 3

Hersteller:	Sierra/Impressions
Test in Ausgabe:	12/98
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler:	1
Präsentation:	70
Steuerung:	80
Einstieg:	70
Spielspaß:	83

Anno 1602

Aufbau und Handel stehen eindeutig im Vordergrund dieses Bestsellers aus Österreich. Mit Ihren Schiffen schippern Sie über den Ozean und errichten auf Inseln neue Siedlungen. Meistens finden sich auf den Eilanden Rohstoffe wie Gold oder Erze – eine wunderbare Grundlage für die Warenproduktion und den Handel. Doch auch die Versorgung mit Nahrungsmitteln und Baumaterialien darf nicht vernachlässigt werden. Um bestimmte Güter herzustellen, sind oft umfangreiche Produktionsketten einzurichten. Jeder Teil davon benötigt ein bestimmtes Gebäude.



Mit den Konkurrenten lassen sich Handelsverträge abschließen, um im Austausch an besonders begehrte Grundstoffe zu kommen. Vulkanausbrüche, Feuersbrünste, Piratenüberfälle und Seuchen erschweren den Aufstieg. Kriegerische Naturen können andere Spieler sogar angreifen.

Fazit: Die Inselsiedlerei besitzt durchaus einen gewissen Suchteffekt, zumal das Wirtschaftssystem sehr ausgetüftelt ist. Hinzu kommt der Reiz, die Inseln nach und nach zu erforschen. Einen Schwachpunkt bildet aber auch hier das blasse Kampfsystem.

Anno 1602

Hersteller:	Sunflowers/Max Design
Test in Ausgabe:	5/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler:	1-4
Präsentation:	70
Steuerung:	80
Einstieg:	80
Spielspaß:	82

Bitte lesen Sie auf S. 183 weiter.

Railroad Tycoon 2

Eigentlich ist »Railroad Tycoon 2« nichts weiter als eine deutlich aufgemotzte Neuauflage des Klassikers, doch einige Veränderungen gab es dennoch. Nicht nur der Grafik, auch der Steuerung hat die Renovierung gut getan. Das komplizierte Signalsystem des Vorgängers wurde entfernt. Ansonsten schlüpft man immer noch in die Haut eines Eisenbahnbarons, der sich gegen harte Konkurrenz zu



behaupten hat. Zunächst gilt es, das Schienennetz auszubauen, und zwar möglichst so, daß profitable Verbindungen entstehen. Sie stellen Züge zusammen und optimieren die Fahrpläne. Über 30 Warensorten sind zu transportieren, und die Fahrgäste erwarten ebenfalls attraktive Zugverbindungen. Daneben dürfen Sie die anderen Unternehmen auch an der Börse ausstechen und durch Spekulationen erfolgreich werden.

Fazit: Auch ohne Mitwirkung des Railroad-Tycoon-Vaters Sid Meier ist den Programmierern ein sehenswertes Produkt gelungen. Es ist noch immer die mit Abstand beste Eisenbahnsimulation.

Railroad Tycoon 2

Hersteller: Take 2
Test in Ausgabe: 12/98
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler: 1-32

Präsentation: 70
Steuerung: 90
Einstieg: 70

Spielspaß: 81

Knights and Merchants



Nur eine einzige Kampagne bieten die Ritter und Händler, dafür gliedert diese sich in 20 Missionen. Das Spielziel besteht darin, als entmachteter König den frechen Sohnemann wieder in die Schranken zu weisen. Dafür müssen Sie nach und nach ein schlagkräftiges Heer aufstellen und etliche Schlachten schlagen. Voraussetzung ist ein funktionierender Wirtschaftskreislauf, der es zunächst meist notwendig macht, die Landwirtschaft und den Bergbau in Schwung zu bringen. Funktioniert alles nach Plan, so stellen die Bürgersleut jede Menge Waffen und Rüstungen her, mit denen Sie Ihre Kämpfer ausstatten. Bei einigen Karten beschränkt sich die Aufgabe sogar gänzlich auf eine Schlacht; die Soldaten sind dann schon von Anfang an vorhanden. Die Steuerungsmöglichkeiten der Truppen beschränken sich weitgehend auf die unterschiedlichen Formationen.

Fazit: Trotz umständlicher Militär-Steuerung und gewisser Leerlaufphasen beim Aufbau macht es viel Spaß, den putzigen Bewohnern bei ihrem Tagwerk zuzusehen.

Knights and Merchants

Hersteller: Topware Interactive
Test in Ausgabe: 10/98
Anspruch: Fortgeschrittene
Anzahl Spieler: 1-6

Präsentation: 70
Steuerung: 70
Einstieg: 80

Spielspaß: 77

Constructor

Vordergründig geht es darum, Häuser unterschiedlichster Standards zu bauen und diese dann an zahlungskräftige Mieter zu vergeben. Leider drücken etliche Widrigkeiten den erwarteten Profit kräftig. Beispielsweise besetzt eine Hippiekommune mit Vorliebe leerstehende Häuser und treibt die Nachbarn in den Wahnsinn.

Ähnlich negative Auswirkungen auf Ihre Einnahmen haben Kakerlaken, Einbrecher, die Mafia oder gar Gespenster. Solche garstigen Kuckuckseier können Sie zum Trost auch Ihren Konkurrenten ins Nest legen. Glücklicherweise lassen sich nörgelnde Mieter mit Extras wie Zäunen, Alarmanlagen, Hundehütten oder Polizeistreifen zumindest zeitweilig ruhig stellen. Sie selbst entscheiden, ob die Bewohner Nachwuchs(-mieter) produzieren sollen, in diesem Falle werden sie allerdings von den Mietzahlungen zeitweilig befreit.

Fazit: Der Ansatz ist sehr originell, doch der horrende Schwierigkeitsgrad und die unmenschliche Hektik lassen dieses Spiel zu einem Geheimtip für chronisch unterforderte Profizocker werden. Weniger wäre mehr gewesen.



Constructor

Hersteller: Acclaim
Test in Ausgabe: 10/97
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler: 1-4

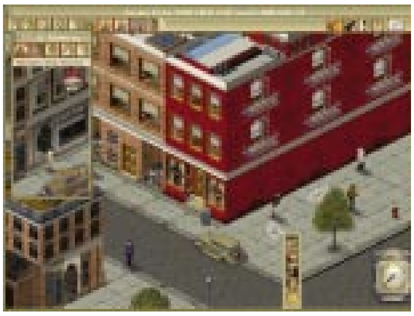
Präsentation: 70
Steuerung: 70
Einstieg: 60

Spielspaß: 72

Gangsters

Als Oberhaupt eines Verbrechersyndikates setzen Sie alles daran, eine ganze Stadt im Amerika der Prohibition unter Ihre Kontrolle zu bringen. Die vom Computer generierte Stadt ist mit Wohnhäusern, Geschäften und öffentlichen Gebäuden gespickt. Über 5000 Einwohner bevölkern die Straßen, darunter tummeln sich auch 400 freie oder organisierte Gangster. In der Planungsphase legen Sie die für die nächste Woche vorgesehenen Aktivitäten fest und formen Ihre Bande. In der Durchführungsphase führen Ihre Schergen die Aufträge in Echtzeit gewissenhaft aus und bieten beispielsweise eingeschüchterten Kaufleuten ungefragt Schutz gegen Bargeld an. Früher oder später kommt man mit seinen Geschäften rivalisierenden Gruppen in die Quere, mit denen man sich dann einen nicht besonders fair geführten Kleinkrieg liefert.

Fazit: Dieses äußerst komplexe Programm erfordert zunächst eine recht intensive Einarbeitung, bevor man die Feinheiten des organisierten Verbrechens wirklich beherrscht. Aber dann macht es wegen der liebevollen Details um so mehr Spaß, einmal ein Gangsterboß zu sein.



Gangsters

Hersteller: Hot House/Eidos
Test in Ausgabe: 12/98
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler: 1-4

Präsentation: 70
Steuerung: 70
Einstieg: 50

Spielspaß: 77

Theme Hospital



Die Schöpfer der Vergnügungspark-Simulation »Theme Park« strickten nach ähnlichem Muster ein thematisch völlig anders gelagertes Spiel. Als Krankenhauschef tingelt man durch zwölf Kliniken, in denen unterschiedliche Aufgaben zu lösen sind. Rund 40 verschiedene Krankheiten wie das Spitzzungensyndrom oder Aufgeblasenheit können die Ärzte an den eingewiesenen Patienten diagnostizieren. Damit die Kasse stimmt, sollten Sie die Räumlichkeiten der anfangs noch leeren Gebäude geschickt nutzen. Zudem sind Sie für das Personal zuständig und beschaffen auch die notwendige Ausrüstung. Erdbeben, Rattenplagen und defekte Heizungen müssen bewältigt werden, um nicht kläglich mit tiefroten Zahlen zu scheitern.

Fazit: Was in den ersten Kliniken gemächlich beginnt, erfordert rasch volle Konzentration und leider geht in dem zunehmend hektischeren Gewühle dann auch mal der Überblick verloren. Theme Hospital erreicht zwar nicht ganz die Klasse des Vorgängers Theme Park, es gehört aber trotzdem zum Unterhaltsamsten, was das Genre derzeit zu bieten hat.

Theme hospital

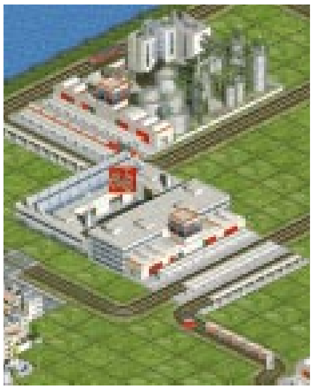
Hersteller: Electronic Arts/Bullfrog
Test in Ausgabe: 4/97
Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene
Anzahl Spieler: 1-4

Präsentation: 60
Steuerung: 70
Einstieg: 70

Spielspaß: 76

Der Industriegigant

»Der Industriegigant« ist eine komplexe Mischung aus Wirtschafts- und Transportsimulation mit einer Prise Aufbauspiel. Erfolgreiche Giganten agieren gleichzeitig in mehreren Bereichen und entwickeln schnell ein Gespür für Transportrouten und Marketing. Aus den Rohstoffen lassen sich bis zu 36 unterschiedliche Güter produzieren. Die in den Fabriken hergestellten Waren müssen Sie zu den Händlern schaffen, zu diesem Zweck muß ein entsprechendes Straßen- und Schienennetz eingerichtet werden. Für jedes Fahrzeug gibt es einen Routenplan, auf dem Sie die Be- und Entladepunkte festlegen. Durchgeschickte Preisgestaltung und Werbekampagnen kurbeln Sie den Umsatz an. Ziel ist es, innerhalb von 100 Jahren zum Vorstandsvorsitzenden aufzusteigen und die computergesteuerten Konkurrenten auszustechen.



Fazit: Zwar wurde der Industriegigant sichtlich vom »Railroad«-Vetter »Transport Tycoon« inspiriert, doch tut dies dem Spielspaß keinen Abbruch. Allerdings ist es nicht einfach, den Überblick zu behalten, zumal die Benutzerführung Mängel aufweist.

DER INDUSTRIEGIGANT

Hersteller: Jowood
Test in Ausgabe: 9/97
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler: 1

Präsentation: 60
Steuerung: 60
Einstieg: 70

Spielspaß: 65

Capitalism Plus



Egal, ob Angebot und Nachfrage, Werbung, Bilanzen, Aktienmärkte oder Personalführung – alle wichtigen Aspekte der Betriebswirtschaft wurden in dieser tiefschürfenden Simulation berücksichtigt. Man kann sich sowohl mit der Produktion befassen als auch mit dem Verkauf, wobei das Warenspektrum von Erz bis hin zu Fernsehern reicht. In Forschungszentren entwickeln Wissenschaftler neue Technologien, um die Mitbewerber in puncto Produktqualität zu überflügeln. Das Image der Artikel und die Güte der verwendeten Rohstoffe wirken sich ebenfalls auf den Absatz aus. Am Aktienmarkt erhalten Sie auf Wunsch neben frischem Kapital auch Anteile der anderen Unternehmen. Wahlweise darf man sich an 20 Szenarien versuchen oder ein neues Spielfeld vom Computer generieren lassen.

Fazit: Wer sich ernsthaft für Wirtschaftssimulationen interessiert, kommt an diesem hochkomplexen Produkt nicht vorbei. Gelegenheitsspieler wird die große Spieltiefe mitsamt staubtrockener Präsentation irritieren. Den Suchteffekt muß man sich hier hart erarbeiten, aber er ist da.

Capitalism Plus	
Hersteller:	Interactive Magic
Test in Ausgabe:	7/97
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler:	1-11
Präsentation:	50
Steuerung:	60
Einstieg:	60
Spielspaß:	64

Airline Tycoon

Der einzige menschliche Manager einer Fluglinie muß versuchen, gegen drei Computergegner zu bestehen. Sie stellen Personal ein, beschaffen zusätzliche Flugzeuge und besorgen Flugaufträge. Im Büro koordiniert man die Flugpläne oder ruft Konkurrenten an, um mit ihnen vorübergehend zu kooperieren. Jeden Morgen bewertet der Flughafenchef die Leistungen sämtlicher Gesellschaften. Die Grafiken und Animationen verleihen dem Geschehen einen peppigen, mitunter ironischen Charme. Auch die gesprochenen Dialoge sind recht gelungen. Dank neuer Patches sind inzwischen die wichtigsten Fehler beseitigt, die vorher leicht auf den Spielspaß drückten; im Frühjahr soll zudem eine Zusatz-CD mit neuen Missionen und Spielmöglichkeiten auf den Markt kommen.



Fazit: Die witzige Aufbereitung läßt rasch vergessen, daß sich hinter den Kulissen nur eine typische deutsche Wirtschaftssimulation verbirgt. Auch wenn die Lauferei nervig ist und die Flugplangestaltung im Vergleich zum Rest des Programms etwas zu umständlich geriet: ein klarer Geheimtip für alle Fans von »Mad TV« und Co.

Airline Tycoon	
Hersteller:	Spellbound
Test in Ausgabe:	10/98
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler:	1
Präsentation:	60
Steuerung:	70
Einstieg:	60
Spielspaß:	60

Wall Street Trader 98

Mit fünf Missionen will diese Börsensimulation ins Herz der Spieler vordringen. Tatsächlich sind die Aufgaben herausfordernd und mit einleitenden Videos dramatisch aufbereitet. Als Händler versucht man beispielsweise in einem Szenario den Euro zu retten. Eine gigantische Flut eintreffender Nachrichtenmeldungen ist richtig zu interpretieren, um Aktien und Währungen im geeigneten Augenblick einzukaufen oder abzustoßen. Alles läuft in Echtzeit ab, wodurch ein realistischer Zeitdruck entsteht. Mit bis zu 70 internationalen Wertpapieren und Währungen dürfen Sie jonglieren, wobei auch bei der Namensgebung auf Authentizität geachtet wurde. Computerspielefans investieren sicherlich besonders gern in fiktive Anteile von Electronic Arts oder Infogrames.

Fazit: Diese Wirtschaftssimulation ist besonders für Aktienliebhaber und gelangweilte BWL-Studenten geeignet; weniger kapitalistisch fixierte Zeitgenossen werden durch die staubtrockene Zahlen- und Nachrichtenflut rasch abgeschreckt.

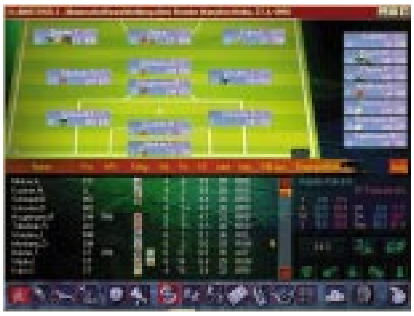


Wall Street Trader 98	
Hersteller:	Virgin
Test in Ausgabe:	7/98
Anspruch:	Profis
Anzahl Spieler:	1-2
Präsentation:	50
Steuerung:	70
Einstieg:	70
Spielspaß:	58

Anstoss 2

Natürlich dreht sich auch bei der derzeitigen Sportmanager-Referenz alles um die bundesdeutsche Referenz-Sportart. Allerdings feilen Sie hier am eigenen Fortkommen als Trainer und wechseln dafür auch von Zeit zu Zeit den Verein. Man kann entweder eine feste Spieldauer von bis zu 100 Saisons einstellen oder eine echte Karriere starten, bei der Sie je nach gesundheitlicher Entwicklung etwa 30 Jahre Zeit haben, um vom Regionalligisten zum Betreuer eines Top-Teams aufzusteigen. Das Spiel bietet zahlreiche Funktionen, die zum Teil jedoch vom Computer gesteuert werden können. Neben der Mannschaftsaufstellung kümmert man sich nämlich auch um das Training, den Ankauf von Spielern, die Bandenwerbung, den Fanartikelverkauf, die Gehälter und die medizinische Versorgung. Die vorberechneten Torszenen dürfen übersprungen werden.

Fazit: Die durchdachte Menüstruktur und der ausgefeilte Editor trösten über die mäßigen Torszenen bald hinweg. Allerdings sollten Sie sich außer für Fußball auch für wirtschaftliche Fragen interessieren, dazu gehört auch die Kalkulation für die nächste Saison.



Anstoss 2

Hersteller:	Ascaron
Test in Ausgabe:	10/97
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler:	1-4

Präsentation:	60
Steuerung:	70
Einstieg:	70

Spielspaß: 80

Bundesliga Manager 98



Nachdem der »Bundesliga Manager 97« für viel Wirbel angesichts seiner zahlreichen Bugs sorgte, läuft die Neuauflage weitgehend stabil. Man beschäftigt sich mit den unterschiedlichsten Aspekten des Vereinslebens und macht einen Spagat zwischen Traineraufgaben und präsidialen Entscheidungen. Während der Partien können Sie festlegen, welcher Spieler bei Ecken, Freistößen oder Elfmetern die Aktion ausführen soll. Dabei darf man zwischen der sehr schlichten grafischen Darstellung wichtiger Spielszenen und der übersichtlichen Textform wählen. Ziel ist es, Ihren Lieblingsverein erfolgreich durch die Punkte- und Titelkämpfe auf Amateurebene, in der Ersten oder Zweiten Bundesliga zu führen.

Fazit: Nur wenig hat man beim Bundesliga Manager im Vergleich zum Vorgänger verbessert. Die Grafik ist inzwischen deutlich renovierungsbedürftig und die Bedienung nach wie vor etwas umständlich. Davon mal abgesehen, bereitet das Spiel aber durchaus Vergnügen, zumal es mit den richtigen Vereinsnamen ausgeliefert wird.

Bundesliga Manager 98

Hersteller:	Software 2000/Eidos
Test in Ausgabe:	10/98
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler:	1-4

Präsentation:	50
Steuerung:	50
Einstieg:	60

Spielspaß: 70

F1 Manager Professional

Die Macher des »Bundesliga Managers« widmeten auch dem Rennsport ein entsprechendes Produkt. Zwar verzichtete Software 2000 angesichts horrender Lizenzforderungen auf die Originalnamen für die Fahrer, doch können Sie diese per mitgeliefertem Editor leicht ändern. Als Spielziel gilt es, WM-Punkte zu sammeln. Man rekrutiert Fahrer und Ingenieure und kümmert sich um die Finanzen des eigenen Rennstalls. Die Leistung der Fahrzeuge hängt von den verwendeten Komponenten ab, wobei es für jeden Wagen 15 Einzelteile gibt. Vor einem Rennen sollten wichtige Einstellungen wie das Luft-Treibstoff-Gemisch oder die Reifenhärte optimiert werden. Während der Boxenstops können Sie Ihre Mechaniker per Maus dirigieren.



Fazit: Außer dem F1 Manager gibt es derzeit kein anderes Programm, das sich dem Rennsport von der wirtschaftlichen Seite her nähert. Es ist dadurch zwar konkurrenzlos, aber nicht konkurrenzlos schön. Wer sich an einigen grafischen Macken nicht stört, amüsiert sich dennoch leidlich.

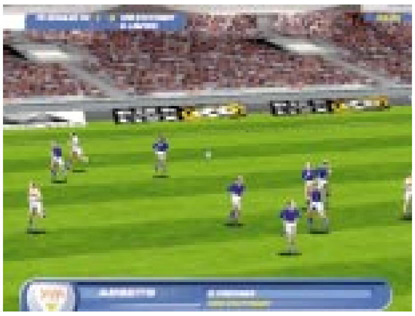
F1 Manager Professional

Hersteller:	Software 2000
Test in Ausgabe:	11/97
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler:	1-4

Präsentation:	50
Steuerung:	50
Einstieg:	60

Spielspaß: 67

Bundesliga 99



Neben dem aktualisierten Klassiker aus dem Hause Software 2000 tritt mit diesem EA-Sports-Titel ein weiterer Fußballmanager mit offizieller Bundesliga-Lizenz auf. Sie sollen einen der über 600 deutschen Vereine sowohl wirtschaftlich als auch sportlich auf Vordermann bringen und mit ihm die verschiedensten Trophäen bis hin zu europäischen Pokalen einsacken. Für die simulierten Spielszenen haben die Entwickler die bewährte FIFA-Engine verwendet und ließen das Geschehen vom ZDF-Reporter Wolf-Dieter Poschmann kommentieren. Die zehn bis fünfzehnminütigen Begegnungen lassen sich zwar nicht abbrechen, aber dafür auch komplett überspringen. Zudem dürfen Sie jederzeit taktische Anweisungen geben oder die Aufstellung ändern. Schließlich wickeln Sie noch die umfangreichen Managementaufgaben per simulierter E-Mail ab.

Fazit: Ein optischer Glanzpunkt sind sicherlich die schicken Spielszenen, während das reine Team-Management etwas mager ausfällt. Die Betonung liegt eindeutig auf dem sehr komplexen finanziellen Bereich von Immobilien bis hin zum Merchandising.

BUNDESLIGA 99

Hersteller: EA Sports
Test in Ausgabe: 12/98
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler: 1

Präsentation: 70
Steuerung: 60
Einstieg: 60

Spielspaß: 63

Sports TV: Boxing!

Auch als Boxmanager hat man alle Hände voll zu tun. Schließlich wollen Sie hier einen neuen Mann in den Fußstapfen von Henry Maske ganz nach oben bringen. Sie führen einen kleinen Boxstall und formen aus unbekannten Amateuren Weltklasseboxer, indem Sie deren Trainingspläne festlegen und Kämpfe organisieren. Aber nicht nur die Ernährung muß stimmen, denn der ganze Aufwand sollte aus Preisgeldern, Aktienspekulationen und Sponsorengeldern finanziert werden können. Wer sich nicht auf die Durchschlagskraft seiner Zöglinge verlassen möchte, kann Bestechungsaktionen versuchen. Die Kämpfe werden animiert wiedergegeben, wobei man mit Traineranweisungen in die laufende Runde eingreifen darf, um einen K.o. des Schützlings zu verhindern.

Fazit: Während der Wirtschaftsteil noch halbwegs funktioniert, mißfallen die eigentlichen Kämpfe. Die Animationen sind grauslich, und das Kampfverhalten wird durch die Anweisungen kaum verändert. Hinzu kommt eine recht umständliche Steuerung.



SPORTS TV: BOXING!

Hersteller: Blackstar
Test in Ausgabe: 11/98
Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene
Anzahl Spieler: 1-4

Präsentation: 40
Steuerung: 50
Einstieg: 50

Spielspaß: 50

DSF Fussball Manager 98



In der neuesten Version können Sie in sechs Ländern als Trainer tätig werden - allerdings zählen Österreich und die Schweiz nicht dazu. Die Nationalmannschaft darf man ebenfalls nicht führen. Die Spielerdaten sind angeblich sorgfältig recherchiert, doch müssen die richtigen Namen per Editor eingegeben werden. Immerhin hat man den Transfermarkt überarbeitet. Außerdem wurden von den Entwicklern die Spielereigenschaften leicht erweitert. Eine Sprachausgabe spendierten sie ebenfalls, um das Programm wenigstens akustisch besser wirken zu lassen. Hinzu kommen Zeitungsberichte, in denen Ereignisse kommentiert werden. Das Hauptmenü hingegen sieht aus wie eh und je und konnte sich offenbar allen Überarbeitungsversuchen erfolgreich entziehen.

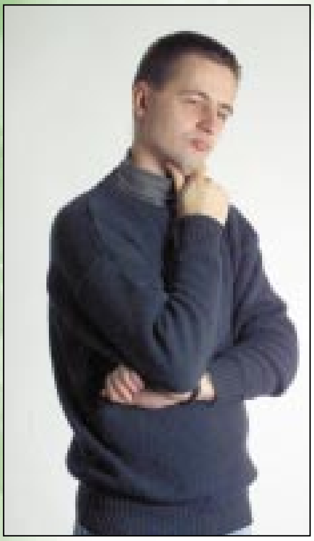
Fazit: Der DSF Fussball Manager ist äußerst lieblos aufgemacht und strotzt vor kleinen technischen Mängeln. Besonders ärgerlich sind die offensichtlich zufälligen Spielergebnisse, so daß man sich fragt, warum man sich beim Spielen überhaupt Mühe geben soll.

DFB FUSSBALL MANAGER 98

Hersteller: Impression/Sierra
Test in Ausgabe: 8/98
Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene
Anzahl Spieler: 1-8

Präsentation: 30
Steuerung: 50
Einstieg: 50

Spielspaß: 40



Kampf der Giganten



Nachdem »Anno 1602« in Deutschland 1998 zum meistverkauften PC-Spiel avancierte, machen sich derzeit »Die Siedler 3« in den Händlerregalen breit. Ein Glaubensstreit droht auszubrechen: Stellvertretend duellieren sich hier unsere Experten für Aufbau & Wusel - Stefan Seidel und Thomas Werner.

STEFAN: Ich kann diese ganze Siedler-Hysterie wirklich nicht nachvollziehen. Schon zum dritten Mal wird die gleiche Soße ausgegossen, und jeder jubelt, als gäbe es ein neues Innvationswunder zu bestaunen. Dabei veröffentlicht Blue Byte nur den dritten Teil eines Spiels, das sich seit seinem Bestehen nicht großartig verändert hat. Und obwohl dieser deutlich später erscheint als Anno 1602, schafften es die Entwickler nicht, das Sunflowers-Meisterwerk zu übertreffen.

THOMAS: So ein Quatsch: Natürlich gab es deutliche Änderungen bei den Siedlern. Nimm nur einmal den Verzicht auf den umständlichen Wegebau, der vorher viele gestört hat. Zudem ist das Kampfsystem nun wirklich gut gelungen, und dank direkter Steuerung machen die Schlachten deutlich mehr Spaß.

STEFAN: Ich finde aber ein ausgefeiltes Wirtschaftssystem – und dazu gehört bei den Siedlern nun mal das originelle Wegenetz – wichtiger als die Prügeleien, denn das können andere Spielegenres sowieso weitaus besser. Immerhin wird man durch die Trampelpfade von vornherein dazu gezwungen, systematisch zu denken und die Siedlung planvoll anzulegen.

THOMAS: Genau das mußt du aber bei den Siedlern auch, und dazu brauchst Du kein Wegenetz – schließlich funktionieren die Produktionsketten erst dann reibungslos, wenn die Entfernungen nicht zu groß sind und die Anlagen an der richtigen Stelle stehen.

STEFAN: Die richtige Lage der Gebäude spielt auf den kleinen Inseln eine noch viel wichtigere Rolle. Um noch einmal das Kampfsystem anzusprechen: Auch bei Anno 1602 kannst du die Soldaten auf eine ähnliche Weise in den Kampf schicken und sogar richtige Seeschlachten schlagen. Dagegen schauen die schlappen Transportschiffe der Siedler doch ärmlich aus.

THOMAS: Bei Anno 1602 spielt das Meer eben eine viel wichtigere Rolle als bei den Siedlern, wo Seeschlachten wahrscheinlich einfach nicht so funktionieren würden. Zudem klagen ja genügend Annoisten über die elende Piratenplage, die ihnen das Spiel mitunter ganz schön verleidet. Die Gefechte an Land haben fast mehr Alibicharakter und wirken arg ärmlich auf mich.



Wer baut besser: Die Siedler 3 (Bild) oder Anno 1602?

STEFAN: Die Piraten sind doch eine prima Herausforderung, im übrigen ist Anno 1602 vorrangig ein klassisches Aufbauspiel, während die Siedler immer mehr zu einem Echtzeit-Strategiespiel mutieren. Versteh' mich nicht falsch – es macht bestimmt vielen Leuten Spaß, die Truppen gegeneinander kämpfen zu sehen, doch ich erfreue mich lieber an blühenden Landschaften.

THOMAS: An einem lebendigen Siedler-Dorf hat man erheblich mehr Freude als an den vergleichsweise sterilen Anno-Niederlassungen, die trotz Gaukler und Rotwild etwas leblos und nüchtern erscheinen. Die Siedler wuseln absolut drollig in der Gegend herum, und ihnen zuzusehen, wie sie Brot backen oder die Ernte einholen, ist schon ein Vergnügen an sich.

STEFAN: Kindisch wäre wohl das passendere Adjektiv für die Siedler-Gartenzwerge, denn mich als erwachsenen Menschen spricht diese gezwungen-niedliche Präsentation nicht so recht an. Außerdem ist bei Anno mehr los, als es die Siedler-Infizierten wahrhaben wollen.

THOMAS: Mein Lieber, es gibt sicherlich nicht allzuviele römische, ägyptische oder asiatische Gartenzwerge. Während man bei den Siedlern schon durch die drei Völker jede Menge Abwechslung hat, wirkt Anno auf Dauer monoton.

STEFAN: So unterschiedlich spielen sich die verschiedenen Siedler-Völker wahrlich nicht, und Monotonie kommt bei Anno allein schon wegen des Entdeckerelements nicht auf.
Ich habe Sid Meiers »Pirates« heiß und innig geliebt, und Anno mit seinen zahlreichen Inseln, die entdeckt werden wollen, knüpft an die Softwarelegende brillant an.

THOMAS: Auch ich war leidenschaftlicher Pirates-Spieler – wer eigentlich nicht? Aber Pirates war ja nun wirklich kein Aufbauspiel. Der Entdeckerbonus ist zugegebenermaßen bei Anno vorhanden, doch bei den Siedlern weiß man ebenfalls nicht immer, wie die Lage jenseits der eigenen Siedlung aussieht und schickt deshalb Späher aus. Zudem hast du Priester, die unterschiedliche Wunder wirken können. **(st/tw)**

Glänzende Aussichten

Ob Fußballmanager oder Aufbauspiel – die nächsten Monate versprechen weitere Spitzentitel, auf die Genre-Liebhaber sich schon jetzt freuen dürfen.

SimCity 3000



Der Vater der Städtebau-Simulationen sieht in der Neuauflage noch schicker aus.

Kräftig aufpoliert wird derzeit der Aufbauklassiker aus dem Hause Maxis. Auch wenn der Titel futuristisch klingt, entspricht das Aussehen der Gebäude dem, was man derzeit in den Städten vorfindet. Zusätzlich gibt es eine Reihe akkurat gestalteter Sehenswürdigkeiten aus den Metropolen der Welt, die Sie beliebig im Stadtgefüge positionieren können. Die Entwickler verwenden erneut die bewährte isometrische Ansicht, doch sieht jetzt alles viel detaillierter aus. Selbst auf den Straßen wird mehr Leben zu beobachten sein, und neben dem Straßenverkehr schlendern kleine Einwohner auf den Bürgersteigen herum. Generell muß man dem Verkehrsaspekt noch mehr Aufmerksamkeit schenken als bei den Vorgängern, und auch die Müllentsorgung läßt sich fachgerecht planen. Kurz und gut: Fast alles, was den modernen Stadtplaner umtreibt, soll bei »SimCity 3000« simuliert werden.

SimCity 3000 – Facts	
▶ Hersteller:	Maxis
▶ Termin:	1. Quartal '99

Roller Coaster Tycoon

Liebhaber von »Theme Park« dürfen sich bald erneut als Manager eines Vergnügungsparks versuchen. Im Zentrum des Spiels steht jedoch eindeutig die Achterbahn, die als Hauptattraktion die Besuchermassen anziehen soll. Jede Achterbahn muß sorgfältig entworfen werden – immer mit dem Ziel im Hinterkopf, irgendwann das weltweit größte und schnellste Exemplar dieser Magenumstülper zu entwerfen. Eine ganze Bandbreite an unterschiedlichen Typen steht dabei zur Auswahl, und auch auf die Umgebung kann man Einfluß nehmen. Letztlich ist es unerläßlich, daß Ihr Fahrgeschäft profitabel ist, denn nur so kommen Sie an das nötige Kleingeld für weitere Expansionen. Die Achterbahnen sollen übrigens weitgehend naturgetreu über die Strecken rasen und die virtuellen Fahrgäste zu spitzen Schreien animieren.



Achterbahnen unterschiedlichen Aussehens können gebaut werden.

Roller Coaster Tycoon – Facts	
▶ Hersteller:	Microprose/ Hasbro Interactive
▶ Termin:	1. Quartal '99

Pizza Syndicate

Der Nachfolger zum Teigfladen-Epos aus dem Eutiner Softwarehaus läßt den Spieler an einem globalen Firmenimperium werkeln. In voraussichtlich 20 Städten auf allen Kontinenten darf man Filialen errichten und gegen Konkurrenten kämpfen. Natürlich werden ehrliche Naturen versuchen, Kunden durch gelungene Pizzakreationen zu locken oder die Einrichtung der Restaurants zielgruppengerecht zu gestalten. Spieler mit Hang zu einfacheren Lösungen werden die Expansion durch Mafiamethoden vorantreiben und Schlägertrupps sowie Einbrecher anheuern. Kleine Actioneinlagen mit Verfolgungsjagden und Schießereien sind ebenfalls geplant. In den Städten beobachten Sie die potentiellen Pizzakonsumenten und lassen sich von Marktforschern eine Analyse ihrer Vorlieben erstellen. Ambitionierte Hobbyköche können ihre eigenen Belag-Kompositionen entwickeln und auf die Speisekarte setzen.



Überall auf der Welt können Sie neue Filialen eröffnen.

Pizza Syndicate – Facts	
▶ Hersteller:	Software 2000
▶ Termin:	1. Quartal '99

Kurt

Neues von der Fußballmanager-Front: Die Entwickler der erfolgreichen »Bundesliga Manager«-Reihe verließen vor einiger Zeit das Trainingslager von Software-2000 und machten sich mit großem Ehrgeiz an die Entwicklung eines ähnlichen Titels. Allerdings soll sich ihr jüngstes Kind deutlich von den Halbbrüdern unterscheiden, und das merkt man schon am Namen. »Kurt« steht für eine animierte Comicfigur, die den Spieler durch das Programm geleiten wird. Ansonsten sind all die Zutaten vorhanden, die man von einem derartigen Produkt erwartet: Unterschiedliche Ligen und Wettbewerbe, Stadion-Ausbau, Werbung und Sponsoren sowie viele Statistiken. Die Turniere werden aufwendig berechnet und der Verlauf mit entsprechenden Szenen wiedergegeben. Noch während der Partie soll man eingreifen und das Ergebnis beeinflussen können. Besonderer Wert wurde auch auf eine intuitive Bedienung mit komfortabler Benutzeroberfläche gelegt.



Vor dem Spiel stellen Sie Ihr Team auf.

Kurt – Facts	
▶ Hersteller:	Heart-Line
▶ Termin:	1. Quartal '99



Thomas Köglmayr

IN Sound-Anlagen mit vier Boxen und Subwoofer. Da kaum noch ein Spiel auf ausgefeilten 3D-Sound verzichtet, kommt man an einem Sound-Upgrade nicht mehr vorbei. Zwar erreichen Aureal 3D und Environmental Audio bereits mit zwei Lautsprechern ansehnliche Ergebnisse, aber erst mit vier Satelliten kommt so richtig Freude auf.

OUT Soundkarten aus den Gründertagen. Zwar machen die alten Kämpen immer noch Lärm, doch gegen eine Soundblaster Live hört sich jede auch nur zwei Jahre alte Karte an wie ein schlechter Anrufbeantworter.

start

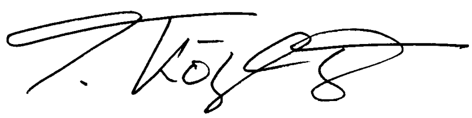
Mogelpackung Comdex



Sie haben sich geärgert, weil Sie auch diesmal wieder nicht auf die Comdex fahren konnten? Ich darf Sie beruhigen: Versäumt haben Sie wenig. Bis auf ein paar interessante Neuvorstellungen und Ideen, die Sie auf der nebenstehenden Seite 191 in unserem Comdex-Bericht nachlesen können, gab es nämlich wenig zu sehen. Ein mäßiges Ergebnis, besonders wenn man den amerikanischen Medien glaubt und die Comdex mit etwa 2000 Ausstellern und rund 150 000 Besuchern für die größte Computermesse der Welt hält. Da Deutschland für die Amerikaner anscheinend auch weiterhin hauptsächlich aus dem Oktoberfest und der Autobahn besteht, wird die Existenz der CeBIT mit ihren mehr als 7000 Ausstellern und fast einer dreiviertel Million Besuchern einfach unterschlagen. Wer sich also umfassend vor Ort informieren will, kann beruhigt auf die CeBIT warten. Die ist nicht nur näher, sondern auch wesentlich billiger. Bloß beim Wetter und beim Nachtleben muß man dann deutliche Abstriche machen.

Abstriche machen viele auch, wenn es um die maximal mögliche Windows-Performance geht. Da stecken in vielen hochgezüchteten Rechnern Festplatten, die noch aus der vorletzten Generation stammen. Statt sich einmal die Arbeit zu machen und den Rechner komplett neu einzurichten, wird einfach bei jedem Update die alte Platte wieder eingesetzt. Dabei bringen die aktuellen Massenspeicher den Rechner ordentlich auf Trab und sind viel zu schade, um sie lediglich als Datengrab zu verwenden. Wer deutlich Leistung gewinnen will oder es ganz einfach leid ist, für jede Spiele-installation erst mal Platz frei zu schaufeln, sollte sich unseren Festplattenschwerpunkt ab Seite 192 nicht entgehen lassen.

Ihr



Messebericht Comdex '98

Neues aus Vegas

Wer im nächsten Jahr Hardware verkaufen will, kündigt es am besten auf der Comdex an. Getreu dieser Devise legten sich die Hersteller in Las Vegas wieder mächtig ins Zeug. Wir haben uns für Sie auf der wichtigsten Computermesse des Jahres umgeschaut.

Die Comdex stellt für die Amerikaner (und damit auch für uns) nach wie vor die bedeutendste Messe in diesem Bereich dar. Nur die größte ist sie schon lange nicht mehr: Einige Hersteller blieben ihr daher fern und hoben sich dieheißen Neuvorstellungen für die kommende CeBIT auf.

Voodoo3

Die wohl heißeste Neuankündigung für das nächste Jahr kam einmal mehr von 3Dfx und heißt Voodoo3. Der neue Super-Chip ist eine Kombination aus Voodoo-Banshee und einer Voodoo2-SLI-Lösung und wird in zwei Versionen ausgeliefert. Die kleine Variante (Voodoo3 2000) wird mit 125 MHz getaktet und mit einem 300 MHz RAMDAC ausgestattet sein. Der Voodoo3 3000 läuft mit 183 MHz und ist mit einem 350 MHz RAMDAC bestückt. Durch die schnellen RAMDACs sind extreme Auflösungen möglich. So bringt es der Voodoo3 3000 auf maximal 2048 mal 1536 Bildpunkte mit immerhin 75 Hz. Mehr als genug also, um jeden noch so guten Monitor bis an die Grenzen auszureizen. Auch die übrigen Leistungswerte sind dazu geeignet, die Konkurrenz ins Schwitzen zu bringen: Über 7 Mio Triangles/Sek und über 366 Megatexel/Sek bringt der neue Voodoo mit ins Rennen und kommt damit im Q2-Benchmark bei 1600 mal 1200 Pixeln auf mehr als 30 fps. Wohlgemerkt wurde in Las Vegas nur ein erster Prototyp gezeigt, der vom endgültigen Chip leistungsmäßig noch ein Stück entfernt sein dürfte. Neben der reinen Geschwindigkeit kann der neue Voodoo auch noch mit DVD-Beschleunigung, LCD-Bildschirmunterstützung und einem Video-Ausgang aufwarten. Allerdings muß man sich wohl noch bis Mitte nächsten Jahres gedulden, bevor die ersten Voodoo3-Boards zu kaufen sind.



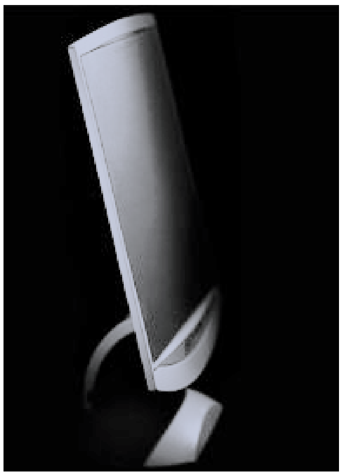
Die neue Voodoo-Generation von 3Dfx vereint Voodoo2 und Banshee und soll doppeltes SLI-Tempo erreichen.

K6-2 400 und K7

Auch AMD hatte einiges in petto: Der K6-2 ist jetzt mit 366, 380 und 400 MHz lieferbar. Eine Entwicklung, die vorauszusehen war. Hinter verschlossenen Türen waren allerdings schon die ersten Prototypen des K7 zu bewundern. Dieser Chip eignet sich wesentlich eher dazu, für Aufregung zu sorgen. Zum ersten Mal sollte es AMD mit dieser Neuentwicklung möglich sein, die technologische Lücke zu Intel nicht nur zu schließen, sondern auch noch einen Vorsprung herauszuarbeiten. Der K7 soll dem Branchenführer das Fürchten lehren. Und erste Benchmarks bewiesen, daß die Chancen dafür gar nicht so schlecht stehen. So trat auf der Comdex ein K7-Prototyp mit 400 MHz gegen einen mit 450 MHz getakteten PentiumII an. Das Ergebnis war erstaunlich. Hängte der langsamer getaktete AMD-Chip den Pentium doch überdeutlich ab. Möglich wird das unter anderem durch eine von DEC gekaufte Technik, die einen Speicherzugriff mit 200 MHz erlaubt. Doch eine goldene Hardware-Regel besagt: Traue nie einer Vorführung, bis du das Teil nicht selbst getestet hast. Ob es AMD also tatsächlich schafft, den Pentium zu schlagen, bleibt noch eine Weile offen.

Flat-Panel-Boxen

Passend zu den Flat-Panel-Bildschirmen gibt es jetzt auch noch Flat-Panel-Boxen. Der Hersteller Benwin hat es geschafft, das Aussehen von Lautsprechern radikal zu verändern. Statt der üblichen klobigen Anordnung aus Magnet und Membran weisen die Neuen eine vollkommen ebene Oberfläche auf, die für die Tonerzeugung an vielen verschiedenen Punkten zum Schwingen gebracht wird. Das Ergebnis kann sich sowohl hören als auch sehen lassen. Die Flat-Panel-Boxen klingen nicht nur sehr gut, sie sehen auch super aus. Die von Benwin präsentierten Exemplare sind etwa einen halben Zentimeter dick und wiegen gerade ein paar Gramm. Der größte Vorteil dieser Technik ist, daß es quasi keinen »Sweet-Spot« mehr gibt: Die Lautsprecher geben den Schall gleichmäßig in alle Richtungen ab. Einen Nachteil hat die Flat-Panel-Bauweise allerdings: Druckvolle Bässe sind damit nicht möglich. Wer also richtigen Bums haben will, kommt an einem Sub-Woofer auf keinen Fall vorbei. Den gibt es deshalb bei den BW2000 gleich mit dazu. **(tk)**



Die BW2000 von Benwin bringen neuen Schwung in die langweilige Boxen-Landschaft. Die Flat-Panel-Technik macht Schluß mit klobigen Boxen und kleinen Sweet-Spots.

16 EIDE-Festplatten im Test

Dicke Dinger

Sie haben keine Lust mehr, für jede Spiele-Installation erst einmal Platz zu schaffen? Wir haben uns 16 aktuelle Festplatten angeschaut und sagen Ihnen, wo Sie Ihre Lieblings-Bytes in Zukunft am besten lagern.

Für eine neue Harddisk sprechen eine ganze Menge Gründe. An erster Stelle steht wohl bei den meisten Käufern der Zugewinn an Platz. Schließlich ist es nervig, wenn einem Windows ständig erzählt, daß zuwenig Platz auf der Festplatte sei. Auch tempomäßig kann der Ausbau Wunder wirken. Besonders dann, wenn man die alte Platte schon länger als eine Rechnergeneration mit sich herumschleppt. Doch wer sich die Prospekte und Anzeigen durchliest, wird von dem riesigen Angebot schier erschlagen. Was soll man sich nun kaufen, was unterscheidet einen guten Byte-Speicher von einem schlechten?

Kleine Plattenkunde

In den meisten Fällen kann man aus einem Prospekt nur ersehen, wie groß die Platte ist und wieviel sie kostet. Da weder die Preise der einzelnen Hersteller noch die verschiedenen Größenklassen sonderlich weit auseinanderliegen, könnte man meinen, daß es egal ist, welche man kauft. Ganz nach dem Motto: Groß und billig soll sie sein. Doch die Platten unterscheiden sich zum Teil erheblich voneinander.

Tempo

Die tatsächliche Geschwindigkeit einer Festplatte setzt sich aus drei Werten zusammen: Lesegeschwindigkeit, Schreibgeschwindigkeit und Zugriffszeit. Die Lesegeschwindigkeit differiert enorm, je nachdem, wie man diese mißt: Am schnellsten sind Platten, wenn große, zusammenhängende Dateien gelesen werden, da hierbei die Schreib-/Leseköpfe der Platte nicht schnell bewegt werden müssen (Sequentiell Read). Da das aber nur der Fall ist, wenn man beispielsweise große Videos von einer unfragmentierten Platte liest, verkündet diese Zahl nur die halbe Wahrheit. Die Geschwindigkeit, die die Platte bei wahlfreiem Zugriff erreicht (Random Read), ist deutlich geringer, da hier die Schreib-/Leseköpfe im ungünstigsten Fall über die komplette Platte flitzen müssen, um die einzelnen Stücke einer Datei zusammenzusuchen. Und um das wiederum schnell bewerkstelligen zu können, sollte die Zugriffszeit möglichst gering sein. Unter Zugriffszeit versteht man den Zeitraum, den die Schreib-/Leseköpfe brauchen, um eine bestimmte Position auf der Platte anzusteuern und dann die Daten zu lesen. Darin enthalten ist auch die Zeit, die von den Schreib-/Leseköpfen gebraucht wird, um über den gesuchten Daten soweit zur Ruhe zu kommen, daß die Daten sicher gelesen werden können. **(tk)**

Megabyte ist nicht gleich Megabyte

Im Grunde genommen ist es ganz einfach und führt doch immer wieder zu Mißverständnissen: Da kauft man sich eine Platte, die laut Prospekt 8 Gigabyte (8000 MByte) Platz bieten soll, doch nach dem Formatieren bleiben davon gerade mal 7,x Gigabyte Plattenplatz übrig. Das bedeutet nicht, daß die Platte kaputt ist, sondern liegt vielmehr an den unterschiedlichen Berechnungsmethoden von Herstellern und DOS. Die Hersteller ermitteln den Platz auf der Platte gern nach der Formel: 1 Megabyte sind 1000 Kilobyte. Das ist leider nicht ganz richtig, da ein Kilobyte 1024 Byte sind, und so wird es von DOS und Windows auch berechnet. Die Differenz rührt also von diesen 24 zusätzlichen Bytes bei jedem Kilobyte her; bei den heutigen Plattengrößen kommen da schnell etliche Megabyte Unterschied zustande.

So haben wir getestet

Als Testgerät stand ein Bigtower-Gehäuse durchschnittlicher Qualität zur Verfügung. Darin verrichtete ein K6-2 mit 300 MHz und 128 MByte Speicher seinen Dienst. Die Festplatten wurden für den Test an den primären IDE-Kontroller des Motherboards gehängt. Jede Festplatte wurde in den Rechner ordnungsgemäß eingesetzt und das Gehäuse danach wieder zugeschraubt. Anschließend haben wir die Kandidaten mit einer durchgehenden Partition über die gesamte Größe versehen und formatiert. Die Tests fanden unter Windows 98 statt, das auf jeder Platte frisch installiert wurde.

Für die Ermittlung der Geschwindigkeit kamen drei Festplatten-Benchmarks zum Einsatz, deren Ergebnisse gemittelt wurden. Wir haben jeweils die Werte für sequentielles Lesen und Schreiben und die Werte für wahlfreies Lesen und Schreiben gemessen. In beiden Disziplinen ließen sich maximal 40 Punkte für den ersten Platz erreichen. In der Disziplin Preis pro GByte gab es für jeden Kandidaten maximal 20 Punkte zu holen.

Die Bewertung der Ergonomie (Lärmentwicklung) der einzelnen Platten spiegelt den persönlichen Eindruck des Testers wieder. Besondere Aufmerksamkeit wurde dabei auf störende Frequenzen im Leerlauf und unangenehme Töne bei der Arbeit gelegt. Diese (subjektive) Bewertung hatte auf die Punktevergabe aber keinen Einfluß.

ACHTUNG! Im Gegensatz zur Situation bei den Spieletests lassen sich Festplatten nicht in ein mehrere Jahre übergreifendes Punkteschema pressen. Das bedeutet, daß die Gesamtpunktzahlen nur als Vergleichswerte innerhalb dieses einen Tests zu sehen sind. Aus Layout-technischen Gründen wurden die Einzelwertungen in den Wertungskästen gerundet. Für die genauen Punktzahlen schauen Sie deshalb bitte in die Tabelle.

Die Testgeräte wurden uns freundlicherweise von der Firma Alternate Computerhandel zur Verfügung gestellt. Auch die Preise beziehen sich auf diese Quelle. Da die Preise der Festplatten sich relativ schnell ändern, sollten Sie diese vor dem Kauf im Internet unter www.alternate.de überprüfen. Gegen einen geringen Aufpreis bekommen Sie dort die Platten auch als »Einbaukit« komplett mit Kabeln, Schienen und Schrauben.

Fujitsu MPC3032AT



Für den ganz kleinen Geldbeutel offeriert Fujitsu die MPC3032AT mit nur 3,2 GByte Kapazität. Die Platte arbeitet mit den in dieser Klasse obligaten 5400 U/min und ist mit einem 256 KByte großen Cache bestückt. Eine kurz gehaltene Installationsanleitung liegt der Platte bei, die Parameter und Jumper-Belegungen sind auf der Platte aufgeklebt. Im Leerlauf verhält sich die kleine Fujitsu mustergültig – kein unangenehmes Pfeifen ist zu hören. Beim Zugriff auf die Daten setzt dagegen ein leichtes Trommeln ein, das aber nicht störend wirkt.

Die erreichte Übertragungsrate von im Schnitt 3,85 MByte/s zeigt, daß Leistung nicht die große Stärke der MPC3032 ist. Sie belegt mit diesem Wert den vorletzten Platz im gesamten Testfeld. Dazu kommt, daß 74 Mark/GByte eine Menge Geld sind.

Fazit: Nur wer partout nicht mehr als 240 Mark ausgeben will, sollte sich für die kleinste Fujitsu-Platte entscheiden. Dafür gibt es allerdings auch wenig Platz und mäßige Leistung. Für das gleiche Geld bekommt man die Quantum Fireball, die fast 1 MByte pro Sekunde mehr macht.

PC PLAYER Wertung

Hersteller:	Fujitsu
Typenbezeichnung:	MPC3032AT
Ca.-Preis:	240 Mark

Gesamtwertung: 61

Fujitsu MPC3064AT



Ungefähr in der Mitte treffen sich Kapazität und Preis bei der 6,4 GByte fassenden MPC3064AT von Fujitsu. Genau wie ihre Geschwister arbeitet die Platte mit 5400 U/min und einem 256 KByte großen Cache. Und wie bei Fujitsu üblich, liegt der Platte nur eine knappe Installationsanleitung bei, während die Parameter und die Jumper-Belegung direkt auf dem Gehäuse kleben. Der Leerlauf ist ebenso mustergültig wie bei der 10-GByte-Platte. Zudem muß man bei der 6,4-GByte-Platte schon sehr gute Ohren haben, um das Zugriffsgeräusch überhaupt hören zu können.

Die durchschnittliche Übertragungsrate liegt bei der Festplatte mit 4,62 MByte/s zwar deutlich höher als bei der kleinen Fujitsu – berauschend ist das aber immer noch nicht. Mit diesem Wert rutscht die Platte in den hinteren Teil des Testfeldes. Dafür sind die verlangten 48 Mark/GByte recht günstig.

Fazit: Die Fujitsu besticht allein durch ihre geringe Geräuschentwicklung. Angesichts der gebotenen Leistung ist sie aber zu teuer. Für weniger Geld gibt´s bei Western Digital eine bessere Platte in gleicher Größe.

PC PLAYER Wertung

Hersteller:	Fujitsu
Typenbezeichnung:	MPC3064AT
Ca.-Preis:	310 Mark

Gesamtwertung: 68

Fujitsu MPC3102AT



Mit etwas über 10 GByte Kapazität geht die große Fujitsu-Platte ins Rennen. Das Gerät ist mit 256 KByte Cache ausgestattet und dreht mit 5400 U/min. Eine knappe, aber verständliche Installationsanleitung liegt ebenfalls bei. Die Parameter der Platte und die Jumper-Belegungen sind, wie es sich gehört, auf das Gehäuse aufgeklebt. So findet man die Infos immer wieder.

Im Leerlauf glänzt die Platte durch ein quasi nicht zu hörendes Laufgeräusch, das von Prozessorlüfter und Netzteilgebläse locker übertönt wird. Auch die von der Platte produzierten Geräusche beim Zugriff sind allenfalls in sehr leisen Umgebungen vernehmbar.

Mit einer durchschnittlichen Übertragungsrate von 3,87 MByte/s belegt die Fujitsu-Platte einen der letzten Plätze. Allerdings ist der Preis pro GByte mit 42 Mark sehr günstig.

Fazit: Wegen des sehr mäßigen Tempos ist die Fujitsu MPC3032AT nur zu empfehlen, wenn man möglichst viel MByte für die Mark haben will und dafür beim Tempo Kompromisse eingeht.

PC PLAYER Wertung

Hersteller:	Fujitsu
Typenbezeichnung:	MPC3102AT
Ca.-Preis:	430 Mark

Gesamtwertung: 74

IBM DTTA350430



Auf die IBM DTTA350430 passen insgesamt bloß 4,3 GByte. Gut ausgestattet ist sie hingegen mit Cache-Speicher, von dem immerhin 512 KByte beim Datentransfer helfen. Die Platte arbeitet mit 5400 U/min. Sämtliche notwendigen Informationen findet man auf dem Beiblatt und auf den Aufklebern des Plattengehäuses. Allerdings sind für manche Konfigurationen vier Jumper erforderlich, mitgeliefert werden hingegen bloß zwei Jumper.

Das Leerlaufgeräusch enthält leider ein unüberhörbares, hochfrequentes Pfeifen, das einem in ruhigen Räumen schnell auf die Nerven geht. Zum Ausgleich erfolgt der Zugriff auf die Daten selbst kaum hörbar.

Mit einem durchschnittlichen Transfer von 5,38 MByte/s ist die IBM für eine Platte dieser Größe erstaunlich flink und erobert sich damit einen Platz im Mittelfeld. Weniger erfreulich sind die 65 Mark für das GByte Plattenplatz, die hier fällig werden.

Fazit: Wer eine günstige Platte sucht und auf ein großes Platzangebot verzichten kann, wird mit recht guten Leistungsdaten belohnt.

PC PLAYER Wertung

Hersteller:	IBM
Typenbezeichnung:	DTTA350430
Ca.-Preis:	280 Mark

Gesamtwertung: 77

PC Player Preis-Tip

IBM DTTA371010



Die Große von IBM nimmt satte 10,1 GByte Daten auf. Damit diese auch schnell zur Verfügung stehen, sind 512 KByte Cache beigepackt. Die Umdrehungsgeschwindigkeit liegt bei den standardmäßigen 5400 U/min, und alle benötigten Informationen findet man auf den Plattenaufklebern, so daß man auf das Beiblatt nötigenfalls ganz verzichten kann. Der Leerlauf wird wie beim kleinen Schwestermodell von einem hohen Pfeifen unterlegt. Zudem ist der Zugriff auf die Daten deutlich vernehmbar.

An Leistung herrscht hier kein Mangel: Mit einer durchschnittlichen Transferleistung von 5,76 MByte/s schaufelte die IBM bei diesem Test die Daten am zweitschnellsten in den Speicher. Das Ganze bekommt man auch noch für unschlagbar günstige 38 Mark/GByte geboten.

Fazit: Die große IBM hat alles, was eine Spitzenplatte auszeichnet: sehr hohes Tempo und einen niedrigen Preis. Hier kann man bedenkenlos zugreifen, selbst wenn die Platte noch etwas leiser sein könnte. Dafür erhält die IBM-Platte die Preistip-Auszeichnung.

PC PLAYER Wertung

Hersteller:	IBM
Typenbezeichnung:	DTTA371010
Ca.-Preis:	380 Mark

Gesamtwertung: 94

Maxtor 90432D2



Die kleinste Maxtor-Platte im Test bringt es auf ein Volumen von 4,3 GByte. Die Umdrehungsgeschwindigkeit liegt bei den üblichen 5400 U/min. Unterstützt wird der Datentransfer durch nur 256 KByte Cache-Speicher. Die Maxtor glänzt durch ein ausführliches Beiblatt. Allerdings werden auf den Aufklebern des Plattengehäuses die nötigen Infos in sehr kryptischer Form dargeboten. mit denen nur Profis glücklich werden.

Die Platte erzeugt im Leerlauf ein deutlich wahrnehmbares Geräusch, das aber nicht unangenehm auffällt. Den Zugriff auf die Daten vermeldet sie mit einem gedämpften Rascheln.

Bei der Transferleistung macht sich der knapp bemessene Cache-Speicher bemerkbar: Mehr als 4,76 MByte/s bringt die kleine Maxtor nicht zuwege, was einem Platz im unteren Mittelfeld entspricht. Dafür sind auch noch 65 Mark/GByte fällig.

Fazit: Die Maxtor 90432D2 ist weder relativ groß noch beeindruckend schnell, und billig ist sie auch nicht besonders. Also vielleicht doch lieber eine andere der getesteten Platten?

PC PLAYER Wertung

Hersteller:	Maxtor
Typenbezeichnung:	90432D2
Ca.-Preis:	270 Mark

Gesamtwertung: 69

Maxtor 91000D8



Mit einem Fassungsvermögen von exakt 10 GByte steht die Maxtor 91000D8 gut im Futter. Damit die Datenmenge auch schnell zur Verfügung steht, hat man bei Maxtor die Drehzahl auf 7200 U/min erhöht. Unterstützt wird das Ganze von 512 KByte Cache-Speicher. Wie bei Maxtor üblich, ist das Beiblatt wesentlich aussagekräftiger als die geheimnisvollen Informationen auf den Gehäuseaufklebern. Man sollte also besonders gut darauf achtgeben.

Die hohe Drehzahl ist im Leerlauf leider nicht zu überhören: Die Platte produziert ein vernehmliches Pfeifen. Zum Trost ist das gedämpfte Knacken beim Zugriff nicht allzu nervig.

Mit 5,72 MByte/s durchschnittlicher Transferleistung kann sich die Maxtor einen Platz auf dem Siegertreppchen sichern und erreicht Platz drei in der Gesamtwertung. Auch die 47 Mark/GByte sind für die gebotene Leistung durchaus in Ordnung.

Fazit: Wer sich nicht an etwas Lärm stört, erhält mit der 10-GByte-Maxtor eine schnelle Platte zu einem vernünftigen Preis.

PC PLAYER Wertung

Hersteller:	Maxtor
Typenbezeichnung:	91000D8
Ca.-Preis:	470 Mark

Gesamtwertung: 86

Maxtor 91729D8



Gut 27 volle CDs ließen sich auf der gewaltigen Maxtor unterbringen, die mit satten 17,8 GByte Platz ausgestattet ist. Merkwürdigerweise hat man dem Platzmonster nur 256 KByte Speicher und 5400 U/min spendiert. Auch für die größte Platte im Test gilt: Beipackzettel auf keinen Fall verlieren, da die Informationen auf den Gehäuseaufklebern bestenfalls für Profis geeignet sind.

Die nicht übermäßig hohe Umdrehungsgeschwindigkeit macht bei der dicken Maxtor ein gerade noch zu hörendes Laufgeräusch möglich. Auch der Zugriff auf die Daten geht sehr diskret vonstatten.

Die durchschnittliche Transferleistung beträgt hier 5,36 MByte/s, was nur für einen Platz im vorderen Mittelfeld reicht. Hier macht sich der knappe Cache-Speicher negativ bemerkbar. Dafür sind die 44 Mark/GByte ein sehr guter Wert.

Fazit: Wer Platz ohne Ende braucht, liegt mit der 91729D8 von Maxtor genau richtig. Mit dieser Platte im Rechner kann man den Spiele-Neuerscheinungen der nächsten Jahre gelassen entgegensehen und öfter mal die Maimal-Installation wählen.

PC PLAYER Wertung

Hersteller:	Maxtor
Typenbezeichnung:	91729D8
Ca.-Preis:	780 Mark

Gesamtwertung: 87

Quantum Fireball EX



Das Sparangebot von Quantum hört auf den Namen Fireball EX und bietet 3,2 GByte Daten ein Zuhause. Mit einem Cache-Speicher von 512 KByte ist die Fireball ausgestattet. Die Platte läuft mit den in dieser Klasse gängigen 5400 U/min. Das Beiblatt sollte man gut aufheben, da die Informationen auf den Aufklebern recht kryptisch und die Jumper-Beschriftungen kaum lesbar sind. Selbst Hardware-Profis sind da schnell auf das Beiblatt angewiesen.

Die kleine Quantum macht sich im Leerlauf durch ein leises Pfeifgeräusch bemerkbar, das allerdings von Nebengeräuschen schnell übertönt wird. Der Zugriff auf die Daten erfolgt zudem sehr leise.

Wie bei einer Platte dieser Größe nicht anders zu erwarten, hält sich das Tempo mit 4,82 MByte/s in Grenzen. Die Fireball liegt damit im hinteren Drittel des Testfeldes. Auch die fälligen 74 Mark/GByte können nicht gerade erfreuen.

Fazit: Die Fireball ist in den meisten Fällen zu klein und ebenfalls zu langsam, um eine gute Aufrüstmöglichkeit darzustellen. Zudem bezahlt man das einzelne GByte auch noch recht teuer.

PC PLAYER Wertung

Hersteller:	Quantum
Typenbezeichnung:	Fireball EX
Ca.-Preis:	240 Mark

Gesamtwertung: 70

Quantum Fireball EL



Mit mehr als dem doppelten Platzangebot der kleinen Schwester geht die Fireball EL ins Rennen. Gute 7,6 GByte passen auf die Platte, die mit 5400 U/min läuft. Dazu sind die üblichen 512 KByte Cache-Speicher installiert. Quantum-typisch sind die Beschriftungen auf der Platte unleserlich und die Informationen schwer verständlich. Das gute Beiblatt also unbedingt aufheben!

Die 7,6-GByte-Platte von Quantum erzeugt im Leerlauf ein unangenehmes Hochfrequenz-Pfeifen. Da hilft es auch nichts, daß der eigentliche Datenzugriff recht leise ist.

Wie es Quantum schafft, trotz höherer Packungsdichte auf der Fireball EL eine niedrigere Transferrate zu erzielen, bleibt ungeklärt. Auf jeden Fall schafft die Fireball EL im Schnitt bloß 4,80 MByte/s. Dafür ist das GByte mit 45 Mark deutlich billiger als beim kleinen Schwestermodell.

Fazit: Die Fireball EL von Quantum ist einen Tick langsamer als das Sparmodell aus gleichem Haus und nervt durch unangenehme Pfeifgeräusche. Da gibt es Besseres auf dem Markt.

PC PLAYER Wertung

Hersteller:	Quantum
Typenbezeichnung:	Fireball EL
Ca.-Preis:	350 Mark

Gesamtwertung: 80

Quantum Fireball EX

PC Player Testsieger



Daß man bei Quantum auch hervorragende Platten bauen kann, zeigt die große EX, die 12,7 GByte Daten faßt. Wie bei den Kolleginnen tun auf ihr 512 KByte Cache ihren Dienst, während sich der Plattenstapel mit 5400 U/min dreht. Ebenso wie bei den anderen beiden Modellen ist hier das Aufheben des Beipackzettels durchaus anzuraten, um nicht beim nächsten Umbau zu verzweifeln.

Die große Quantum-Platte fällt dem menschlichen Ohr im Leerlauf nicht weiter auf. Die auftretenden Geräusche werden von den Lüftern im PC-Gehäuse leicht überdeckt. Der Zugriff produziert allerdings ein vernehmliches Schnarren.

Bei der Leistung läßt die 12,7-GByte-Fireball alle Konkurrenten weit hinter sich: Ungeschlagene 6,1 MByte/s schaufelt die Platte in den Speicher. Dazu ist sie mit nur 43 Mark/GByte auch noch äußerst günstig.

Fazit: Die große Fireball EX ist eine Platte, wie man sie sich wünscht: Leistung satt zu einem sehr anständigen Preis. Nur Leute mit extrem empfindlichen Ohren sollten sich den Testsieger nicht zulegen. Für alle anderen heißt es zugreifen.

PC PLAYER Wertung

Hersteller:	Quantum
Typenbezeichnung:	Fireball EX
Ca.-Preis:	540 Mark

Gesamtwertung: 97

Seagate Medalist 3210



Allzu umfangreiche Installationen sollte man der kleinen Medalist nicht zumuten, da lediglich 3,2 GByte Daten darauf Platz haben. Bei den üblichen 5400 U/min stehen äußerst knapp bemessene 128 KByte Cache zur Verfügung. Andererseits glänzt die Seagate mit einer kompletten Installationsanleitung, die auf die Plattenvorder- und -rückseite aufgedruckt ist. Kein anderer Hersteller macht die Installation so einfach. Allerdings wird die Platte durch die Kapselung auch kräftig warm.

Im Leerlauf ist die Medalist 3210 absolut unaufdringlich. Der Datenzugriff macht sich mit einem deutlichen Rascheln bemerkbar, das jedoch nicht nervt.

Im Leistungstest bildet die Medalist 3210 das Schlußlicht. Die knausrigen 128 KByte Cache sorgen dafür, daß nicht mehr als 3,65 MByte/s aus der Festplatte herauszuholen sind. Dazu passend berappt man für pro GByte Plattenplatz auch noch satte 72 Mark.

Fazit: Finger weg von der Medalist 3210: Der niedrige Anschaffungspreis ist für die geringe Leistung immer noch zu hoch.

PC PLAYER Wertung

Hersteller:	Seagate
Typenbezeichnung:	Medalist 3210
Ca.-Preis:	230 Mark

Gesamtwertung: 59

Seagate Medalist Pro 9140



Mit der gut 9 GByte fassenden Medalist Pro 9140 beweist Seagate, daß aus diesem Hause auch gute Platten kommen. Um ordentlich Dampf zu machen, hat man dem großen Modell 512 KByte Cache und nicht weniger als 7200 U/min spendiert. Die Installationsanleitung auf Vorder- und Rückseite des Gehäuses ist ebenso wie beim kleineren Modell vorbildlich. Wegen der Wärmeentwicklung sollte man auch bei der großen Seagate auf Kühlung achten.

Im Leerlauf gibt die Medalist ein zwar leises, aber dennoch nervtötendes Pfeifen von sich – die hohe Umdrehungsgeschwindigkeit läßt grüßen. Auch der Zugriff auf die Daten ist durch das kräftige Nageln nicht zu überhören.

Mit einer durchschnittlichen Transferleistung von sehr guten 5,57 MByte/s erreicht die große Medalist immerhin Platz vier im Test. Die dafür fälligen 45 Mark fürs GByte sind ein ebenso guter Wert.

Fazit: Wenn es eine Seagate sein soll, dann auf jeden Fall die Medalist Pro 9140. Wer sich nicht an den nervigen Geräuschen stört, wird mit guten Leistungsdaten und einem fairen Preis belohnt.

PC PLAYER Wertung

Hersteller:	Seagate
Typenbezeichnung:	Medalist Pro 9140
Ca.-Preis:	410 Mark

Gesamtwertung: 87

Western Digital Caviar 23200



Die kleinste Western-Digital-Platte im Test bietet Raum für 3,2 GByte an Daten. Auch der Cache-Speicher ist mit 256 KByte nicht gerade großzügig bemessen. Die Drehzahl ist hingegen mit 5400 U/min Klassen-typisch. Auf der Platte findet man nur die Parameter. Wer die Jumper-Belegung nicht auswendig lernen will, sollte das Beiblatt daher gut aufbewahren.

Im Leerlauf ist die kleine Caviar 23200 quasi nicht zu hören. Auch wenn auf die Daten zugegriffen wird, ertönt nur ein recht gedämpftes Nageln, das nicht weiter unangenehm auffällt.

Für eine Platte dieser Größenklasse legt sich die Caviar ordentlich ins Zeug: Gute 5,52 MByte/s werden übertragen, die Platte erreicht damit einen Platz im Spitzenfeld. Für die 78 Mark/GByte Plattenplatz kriegt die kleine Caviar allerdings die rote Laterne in die Hand gedrückt.

Fazit: Klein, schnell und teuer. Nur wer auch nach längerem Nachdenken nicht mehr als 250 Mark ausgeben will, sollte sich diese Portion Kaviar gönnen.

Für nur 50 Mark mehr gibt es besseres aus gleichem Haus.

PC PLAYER Wertung

Hersteller:	Western Digital
Typenbezeichnung:	Caviar 23200
Ca.-Preis:	250 Mark

Gesamtwertung: 73

Western Digital Caviar 26400



Doppelt so groß wie die kleine Schwester ist die Caviar 26400: 6,4 GByte darf man auf die Platte quetschen. Der Cache-Speicher ist dagegen mit 256 KByte nicht gerade großzügig bemessen. Wie bei Western Digital üblich, sollte man auf das Beiblatt äußerst gut achtgeben, da die Jumper-Belegungen auf der Festplatte leider nicht zu finden sind.

Im Leerlauf ist die Caviar 26400 praktisch unhörbar. Wird auf die gespeicherten Daten zugegriffen, ertönt ein gedämpftes Nageln, das aber nicht auf die Nerven fällt.

Auch Western Digital schafft es unverständlicherweise irgendwie, die größere Platte langsamer zu machen als die kleine. Jedenfalls sind nicht mehr als 5,40 MByte/s drin, was aber für sich genommen kein schlechter Wert ist. Auch die Kosten von 47 Mark/GByte halten sich in Grenzen.

Fazit: Durch den geringeren Preis kann die Caviar 26400 Boden gegenüber dem kleinen Schwestermodell gut machen. Da ist auch das etwas geringere Tempo zu verschmerzen. So ist die Caviar 26400 nicht absolute Spitze, aber auch beileibe nicht schlecht.

PC PLAYER Wertung

Hersteller:	Western Digital
Typenbezeichnung:	Caviar 26400
Ca.-Preis:	300 Mark

Gesamtwertung: 81

Western Digital Caviar 310100



Mit einem Fassungsvermögen von knapp über 10 GByte gehört die Caviar 310100 zu den dicken Dingern. Damit die Menge an Daten auch schnell genug durchforstet wird, stehen 512 KByte Cache-Speicher und 5400 U/min zur Verfügung. Die wichtigen Informationen zur Jumper-Belegung findet man auch bei der großen Caviar ausschließlich auf dem Beiblatt.

Im Gegensatz zu den beiden Kollegen aus gleichem Haus macht sich die Caviar 310100 durch ein leises Singen im Leerlauf bemerkbar. Die Zugriffsgeräusche sind zwar deutlich als Knacken vernehmbar, aber nicht weiter störend.

Leistungsmäßig kann sich die große Caviar ganz knapp gegen die hauseigene Konkurrenz behaupten. Allerdings ist der Vorsprung bei 5,53 MByte/s hauchdünn. Günstiger sieht es dagegen beim Preis aus. Für 43 Mark bekommt man ein GByte der großen Caviar.

Fazit: Die Caviar 310100 schafft es mit durchweg guten Leistungen, den dritten Platz im Test zu belegen. Wer sich nicht an den leisen Arbeitsgeräuschen stört, kann mit der Platte durchaus glücklich werden.

PC PLAYER Wertung

Hersteller:	Western Digital
Typenbezeichnung:	Caviar 310100
Ca.-Preis:	430 Mark

Gesamtwertung: 88



KÖGLMAYRS TEST-FAZIT

Die getesteten Festplatten geben zum allergrößten Teil ein erfreuliches Bild ab. Bis auf ein paar schon etwas in die Jahre gekommene Modelle sind von der Leistung her die meisten im grünen Bereich. Erstaunlich ist allerdings der Unterschied zwischen der langsamsten und der schnellsten Platte, der fast 100 Prozent ausmacht – eine Differenz, die auch in der täglichen Arbeit deutlich zum Tragen kommt. Die Lärmentwicklung, oder besser gesagt die Nicht-Lärmentwicklung, hat mich positiv überrascht. Insgesamt ergibt sich, daß man ab 10 GByte kaum etwas falsch machen kann. Kleiner sollte eine Platte, die man sich jetzt anschafft, ohnehin nicht sein, häufen sich doch die Installationen, die gern mal 600 MByte und mehr brauchen. Mein persönlicher Favorit ist die Maxtor-Platte mit 17,8 GByte. Das Tempo ist zwar nicht so berauschend wie beim Testsieger von Quantum, doch das Mehr an Platz kann ich gut gebrauchen, und eine schnelle primäre Platte habe ich ohnehin schon.

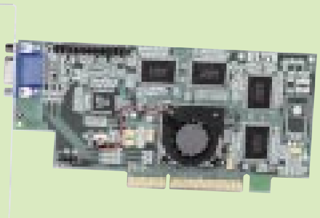
Hersteller	Typenbezeichnung	Kapazität (MByte)	Cache (KByte)	U/min	Schreiben (MByte/s)	Lesen (MByte/s)	Transferrate (MByte/s)	Preis/GByte	Ca.-Preis	Wertung
Quantum	Fireball EX	12700	512	5400	4,5	7,7	6,10	43 Mark	540 Mark	97
IBM	DTTA371010	10100	512	5400	4,4	7,1	5,76	38 Mark	380 Mark	94
Western Digital	Caviar 310100	10100	512	5400	4,0	7,0	5,53	43 Mark	430 Mark	88
Seagate	Medialist Pro 9140	9140	512	7200	3,8	7,4	5,57	45 Mark	410 Mark	87
Maxtor	91729D8	17800	256	5400	4,5	6,3	5,36	44 Mark	780 Mark	87
Maxtor	91000D8	10000	512	7200	4,6	6,9	5,72	47 Mark	470 Mark	86
Western Digital	Caviar 26400	6448	256	5400	3,8	7,0	5,40	47 Mark	300 Mark	81
Quantum	Fireball EL	7696	512	5400	4,4	5,3	4,80	45 Mark	350 Mark	80
IBM	DTTA350430	4300	512	5400	3,8	7,0	5,38	65 Mark	280 Mark	77
Fujitsu	MPC3102AT	10200	256	5400	3,5	4,3	3,87	42 Mark	430 Mark	74
Western Digital	Caviar 23200	3210	256	5400	3,7	7,3	5,52	78 Mark	250 Mark	73
Quantum	Fireball EX	3240	512	5400	3,8	5,9	4,82	74 Mark	240 Mark	70
Maxtor	90432D2	4320	256	5400	3,7	5,8	4,76	63 Mark	270 Mark	69
Fujitsu	MPC3064AT	6480	256	5400	3,2	6,1	4,62	48 Mark	310 Mark	68
Fujitsu	MPC3032AT	3240	256	5400	3,4	4,3	3,85	74 Mark	240 Mark	61
Seagate	Medialist 3210	3210	128	5400	3,2	4,1	3,65	72 Mark	230 Mark	59

Aktuelle Kauftips der Redaktion

Hardware-Hitliste

Konkrete Tips für die PC-Aufrüstung: Auf dieser Seite fassen wir unsere aktuellen Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien zusammen.

2D/3D-Beschleuniger

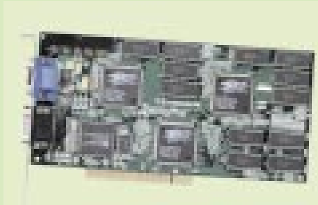


- Elsa Erazor 2
- Ca. Preis: 400 Mark
- Getestet in Ausgabe 12/98

Der neue Riva TNT zeigt dem Voodoo-Banshee, was eine Harke ist. Zu haben ist der Chip auf der Elsa Erazor 2. Die Karte bringt mit 16 MByte Speicher genügend Platz für hohe Auflösungen mit und erreicht in fast jeder 3D-Disziplin einen der Spitzenplätze. Wer jetzt eine neue Grafikkarte braucht, kann bei der Erazor 2 von Elsa wirklich bedenkenlos zugreifen.

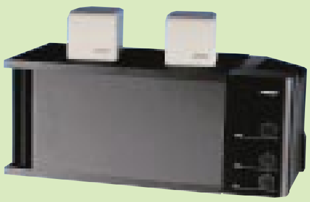
3D-Beschleuniger

Dank 3D-Shutterbrille, superschnellen Treibern und der bislang einzigartigen Fähigkeit, mit bereits vorhandenen Voodoo2-Karten zusammenzuarbeiten, macht die Wicked 3D von Metabyte das Rennen im Kampf um die Spitzenposi-tion bei den 3D-Beschleunigern. Wer auf Voodoo2 oder eine SLI-Lösung mit zwei Voodoo2 aufrüsten will, kommt an ihr nicht vorbei.



- Metabyte Wicked 3D
- Ca. Preis: 500 Mark
- Gestestet in Ausgabe 12/98

Boxen



- Bose Acoustimass
- Ca.-Preis: 1700 Mark
- Gestestet in Ausgabe 12/97

Bose steht nicht nur im HiFi-Bereich für Qualität. Auch die PC-Lautsprecher Acoustimass haben es in sich. Keine andere Box im Computer-Bereich verträgt so gewaltige Lautstärken, ohne zu verzerren. Damit sind quasi Granateinschläge in Originallautstärke möglich. Auch die Beschallung der nächsten Fete stellt mit dem Acoustimass-System von Bose kein Problem dar.

CD-Recorder

Zuverlässigkeit ist Trumpf bei CD-Recordern. Und davon bietet der CDR55S von Teac eine ganze Menge. Der SCSI-Brenner verfügt über alle wichtigen Features zum Schreiben von Daten- und Audio-CDs und vermurkst selbst bei vierfacher Brenngeschwindigkeit kaum einen Rohling. Wer komplette CDs unter 20 Minuten brutzeln will, wird mit dem Teac glücklich.



- Teac CDR55S
- Ca.-Preis: 750 Mark
- Gestestet in Ausgabe 4/98

DVD-Laufwerk



- Pioneer DVD-A02
- Ca.-Preis: 300 Mark
- Gestestet in Ausgabe 8/98

Das DVD-A02 von Pioneer ist der Leistungsstar in dieser Kategorie. Im DVD-Betrieb schaufelt das Laufwerk etwa 3,1 MByte pro Sekunde in den Speicher. Im CD-ROM-Betrieb sind es immer noch sehr gute 2,3 MByte. Die Installation ist zwar etwas kitzlig, doch das wird durch die hohe Laufruhe, die schnelle Zugriffszeit und die komfortable Slot-Technik mehr als ausgeglichen.

CD-ROM-Laufwerk

Tempo ist bei CD-ROM-Laufwerken nur durch noch mehr Tempo zu ersetzen. Momentan die Nase vorn hat das NEC-CDR3000, das mit maximal 40facher Geschwindigkeit aufwartet. Selbst im schlechtesten Fall kommt das Laufwerk immer noch auf die 17fache Geschwindigkeit. Die Zugriffszeit von 80 Millisekunden paßt zum flotten Tempo. Nur etwas laut ist es.



- NEC CDR3000
- Ca.-Preis: 190 Mark
- Getestet in Ausgabe 10/98

Monitor

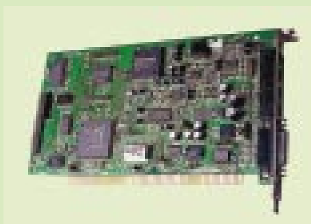


- CTX VL950T
- Ca. Preis: 1000 Mark
- Getestet in Ausgabe 01/99

Mit einer satten 19-Zoll-Bildschirmdiagonale wartet der CTX VL 950T auf. Der Monitor verfügt über perfekte Konvergenzeigenschaften, eine super Bildwiedergabe und pumpt bei extremsten Helligkeitswechseln nicht. Auch etwaiges Moiré kann man ihm mit Bordmitteln einfach austreiben. Einzig der Button-Overkill von neun Tasten hätte nicht sein müssen.

Soundkarte

Die problemloseste Karte für den Spielebereich ist die »Kleine« von Creative Labs: die Soundblaster AWE 64 Value. Besonders, wenn es einmal ein angegrautes DOS-Spiel sein soll, liegt man mit der Soundblaster weit vorne – kaum ein Spiel ist inkompatibel zu diesem Standard. Ebenfalls nicht zu verachten ist das absolut stabile Verhalten unter Windows.



- Creative Labs Soundblaster AWE 64 Value
- Ca.-Preis: 130 Mark
- Getestet in Ausgabe 3/98

Joystick



- Microsoft Sidewinder Precision Pro
- Ca.-Preis: 140 Mark
- Gestestet in Ausgabe 2/98

Schon lange an der Spitze hält sich der **Sidewinder Precision Pro** von Microsoft. Der Allround-Joystick bietet nicht nur die beste Einbindung in Windows 95, sondern macht auch durch seine Stabilität und die ergonomische Plazierung der Tasten Freude. Wegen der digitalen Übertragungswege der Signale ist allerdings bei reinen DOS-Spielen nichts damit anzufangen. Solche Spiele sind aber schon quasi ausgestorben.

Force-Feedback-Lenkrad



- Saitek R4 Force Wheel
- Ca. Preis: 400 Mark
- Getestet in Ausgabe 01/99

Das **R4 Force Wheel** von Saitek überzeugt durch seine massive Konstruktion und das bombensichere Befestigungssystem. Das Rad ist ergonomisch geformt und erlaubt Volleinschläge ohne umzugreifen. Zusammen mit der originalen Microsoft FF-Technik und den in der Härte verstellbaren Pedalen bringt das R4 richtig Spaß. Durch die Verwendung der originalen FF-Technik kann man vor Inkompatibilitäten relativ sicher sein.

Flightstick



- Saitek Cyborg Stick 3D digital
- Ca.-Preis: 150 Mark
- Gestestet in Ausgabe 11/98

Der **Cyborg Stick 3D digital** von Saitek hat es wahrlich in sich: Kein anderer Flightstick auf dem Markt läßt sich so perfekt an unterschiedliche Pilotenhände anpassen. Selbst die Höhe der Handballenauflage ist verstellbar. Dazu kann der gesamte Stick für Linkshänder umgebaut werden. Die bequeme Programmierung und die beiden Shift-Knöpfe für die Mehrfachbelegung der Tasten komplettieren das Bild.

Gamepad



- Microsoft Sidewinder Freestyle Pro
- Ca.-Preis: 150 Mark
- Getestet in Ausgabe 11/98

Auch bei den Gamepads führt Microsoft derzeit das Feld an. Mit dem **Sidewinder Freestyle Pro** erhält man mehr als die herkömmlichen Gamepad-Funktionen. Das Freestyle Pro kann sogar Lageveränderungen in Steuersignale umsetzen. Durch einfaches Neigen kann man so beschleunigen, abbremsen und lenken. Für den Einsatz mit Flugsimulatoren gibt es dazu noch einen Schubregler, der griffgünstig in der Mitte plaziert ist.

PC Player

DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE

WEKA Consumer Medien

HERAUSGEBER
Martin Aschoff

CHEFREDAKTEUR
Ralf Müller

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)

FREIE MITARBEITER
Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch (hf), Thomas Köglmayr (tk), Markus Krichel, Heinrich Lenhardt (hl), Philipp Schneider (ps), Volker Schütz (vs)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Artwork: Interplay
Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE: Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58; Fax: (0 81 04) 66 84 59
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Nicole Radewic, (0 81 21) 95-1273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH, Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

PRODUKTIONSLEITUNG
Marion Stephan

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Multi-Cover® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player Plus, 1435-8190 PC Player Super Plus

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)
DM 202,80 (PC Player Super Plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)
DM 174,– (PC Player Super Plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)
DM 226,80 (PC Player Super Plus)
Die EG-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt. Außereuropäisches Ausland auf Anfrage.
Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich: Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player Plus); ÖS 1596,– (PC Player Super Plus); Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien; Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz: Abonnementpreis: 12 Ausgaben sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player Plus); sFr 202,80 (PC Player Plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Alleingesellschafter: WEKA Firmengruppe GmbH & Co. KG, Kissing mit der persönlich haftenden Gesellschafterin WEKA Firmengruppe Beteiligungs-GmbH, Kissing (4,13%) und den Kommanditisten Werner Mützel, Verleger, Kissing (90,87%) und Karin Mützel, Kauffrau, Kissing (5%).

Hardware-Tests

Gamepad/Lenkräder







Cyborg 3D Pad

- Gamepad
- **Hersteller:** Saitek
- **Circa-Preis:** 100 Mark

Mit diesem Multifunktions-Pad rundet Saitek seine sehr gelungene »Cyborg«-Reihe ab. Neben einem Vier-Wege-Schalter und einem Mini-Analogstick befinden sich insgesamt zwölf Knöpfe am Gerät, die sich alle mit der beiliegenden Software problemlos programmieren lassen. Außerdem liegt an der unteren Seite ein Schubregler, den Sie jedoch erst suchen müssen. Um das Steuerkreuz herum haben die Designer ein Mini-Lenkrad angebracht, das auch als Ruder benutzt werden kann. Dauerfeuer läßt sich ebenfalls einstellen, drei Grundkonfigurationen vereinfachen dabei die Bedienung.

Das sehr große Gehäuse liegt gut in beiden Händen, zwei verstellbare Gummilippen an den Außenseiten sorgen für Halt. Der analoge Steuerknüppel verfügt wie CH Products über zwei Rollenachsen. Lediglich der Vier-Wege-Schalter geriet etwas wackelig, alle anderen Elemente machen einen soliden Eindruck. Mit seiner Vielzahl von Buttons wirkt das Pad bloß etwas überfrachtet, und man benötigt eine gewisse Eingewöhnungszeit. (mash)

PC Player Fazit

Bei dem Versuch, alle Sorten Steuergeräte in eins zu packen, ist Saitek klar über das Ziel hinausgeschossen, da sich etwa Flugsimulationen damit nicht vernünftig spielen lassen. Trotzdem eignet sich das Cyborg-Pad beispielsweise für Action-Rennspiele und viele andere Genres und überzeugt zudem durch seine Verarbeitung.

PC Player Wertung

Spielspaß: 80

Race Leader Force Feedback

- Force-Feedback-Lenkrad
- **Hersteller:** Guillemot
- **Circa-Preis:** 280 Mark

Auch Hardware-Hersteller Guillemot beteiligt sich nun am Rennen um die Force-Feedback-Meisterschaft. An den Start geht er mit einem Boliden, der genau wie Konkurrent Thrustmaster die I-Force-Technologie benutzt. Am Panel und Lenkrad befinden sich insgesamt 14 Knöpfe und ein Acht-Wege-Steuerkreuz, die allesamt programmierbar sind. Je nach Version schließen Sie das Gerät am COM-Port oder per USB an. Die Force-Feedback-Effekte werden gut weitergegeben, aber die Befestigung mit vier überflüssigen Saugnäpfen sowie zwei wackeligen Klemmen macht keinen guten Eindruck. Die Pedale stehen zwar rutschfest auf dem Boden, doch sie sitzen dicht beieinander und unterscheiden sich vom Druckgefühl her nicht voneinander. Zudem lassen sie sich nach hinten kippen, wodurch man erst mit etwas Übung weiß, ob sie durchgetreten sind oder nicht.

Das Design ist recht schick, aber auch klapprig. Das Lenkrad selbst faßt sich aufgrund seiner Plastikkomponenten etwas wabbelig an. Das Gerät ist zwar preisgünstig, aber auch nicht sehr gut verarbeitet. (mash)

PC Player Fazit

Das Guillemot-Lenkrad hat nette Rütteleffekte und ist leicht zu programmieren, doch die mangelnde mechanische Qualität wie die schlecht haltenden Klemmen und das klappernde Steuer zeigen deutlich den Unterschied zur Konkurrenz.

PC Player Wertung

Spielspaß: 71

Formula Force GT

- Force-Feedback-Lenkrad
- **Hersteller:** Thrustmaster
- **Circa-Preis:** 450 Mark

Bei den Force-Feedback-Lenkrädern gibt es mittlerweile zwei verschiedene Standards: die Microsoft-DirectX-Technologie, welche von Microsoft und Saitek genutzt wird, und das sogenannte I-Force, auf welches nun auch der Hersteller Thrustmaster setzt. Das »Formula Force GT« benutzt deshalb leicht andere Effekte als das Vorbild, die Unterschiede sind aber nicht sehr groß.

Der Hersteller hat eindeutig auf Spitzenqualität gesetzt, wie man auch am Preis erkennt. Das Rad besteht nicht aus Plastik, sondern der Hand leicht nachgebendem Vollgummi, direkt dahinter sind zwei Schaltwippen, die je nach Einstellung sowohl digital als auch analog angesteuert werden können. Ein zusätzlicher Schaltknüppel an der rechten Seite hat sogar ein kleines stabilisierendes Stahlrohr, die vier Knöpfe in der Mitte sind problemlos zu erreichen. Auch die Pedale wirken harmonisch und ausgereift: Fünf Noppen sorgen für Rutschfreiheit, Gas und Bremse haben unterschiedliche Größen und Widerstände. Die Befestigung des durchwegs kompakten und stabilen Lenkrades ist ähnlich wie bei Saitek sehr gut, Sie dürfen allerdings mit Ihren Beinen nicht zu dicht unter der Tischkante sitzen, da die beiden Klammern sonst stören. (uh)

PC Player Fazit

Die Elite der Hardwarehersteller beginnt sich auf Force-Feedback-Räder einzuschießen, wie Thrustmaster mit diesem Gerät anschaulich dokumentiert.

PC Player Wertung

Spielspaß: 90



Keine Panik: So funktioniert 3D-Sound

Mittendrin statt nur dabei

Ohne den Aufdruck »3D« läßt sich keine Soundkarte mehr verkaufen. Doch die Definitionen von dreidimensionalen Klängen gehen weit auseinander. Was können Sie von welcher Technologie erwarten, und wie funktioniert das mit dem Raumklang grundsätzlich?

Der 3D-Sound boomt. Nachdem die Grafik so dreidimensional geworden ist, wie es die zweidimensionale Bildröhre erlaubt, soll der Spieler jetzt auch akustisch mitten ins Geschehen versetzt werden. Was nützen schließlich fotorealistische Texturen beim 3D-Shooter, wenn die quäkenden Böxchen direkt neben dem Monitor die Illusion von der virtuellen Welt sofort wieder zunichte machen?

Raumklang – so alt wie Stereo

Die Versuche, nach der Einführung der Stereophonie einen Schritt weiter zu gehen und den Hörer noch viel mehr in das Klanggeschehen hineinzuversetzen, begannen schon in den frühen 70ern. Die Aufsplittung in vier Kanäle mit ebenso vielen Verstärkern und Lautsprechern (Quadrophonie) scheiterte aber an der mangelnden Bereitschaft der Musikindustrie, entsprechenden Aufwand bei der Produktion zu treiben und an den hohen Kosten für die »Hardware«.

Im Musikbereich hat sich bis heute nichts mehr in puncto Raumklang getan. Mit der Einführung tragbarer Stereoanlagen kam lediglich eine Technik hinzu, den Eindruck von weiter auseinander stehenden Lautsprechern zu vermitteln. Dazu wurden einfach die Phasenlagen der beiden Signale für den linken und rechten Kanal ein wenig zueinander verschoben, was im Prinzip eine leichte Zeitverzögerung bewirkt. Dabei treten allerdings akustische Effekte auf, die den Klang zum Teil stark verfremden (Blechröhren-Effekt). Diese Technik, meist als »Stereo Enhancement«, »Surround Sound« oder auch »Stereobasisverbreiterung« bezeichnet, findet sich auch auf vielen (Billig-) Soundkarten und wird von den Herstellern bereits als 3D-Sound vermarktet.

Dolby Surround: Nix für Spiele

Speziell für das Kino wurde in den 80ern eine Mehrkanaltechnik entwickelt, die seit kurzer Zeit auch den Heimbereich erfaßt hat: Dolby Surround Pro Logic. Das System basiert auf zwei zusätzlichen Audiokanälen, die für Musik und Geräusche direkt von vorn (Center) und von hinten (Surround) sorgen. Der Clou: Die beiden zusätzlichen Kanäle sind in das Stereosignal hineinkodiert. Spielt man Dolby-Surround-Sound auf einer normalen Stereoanlage ab, hört man nur das linke und rechte Signal. Erst ein spezieller Dekoder, der in vielen aktuellen Stereoanlagen und auch schon manchen Videorekordern und Fernsehern integriert ist, löst die Informationen auf und verteilt sie über entsprechende Verstärker auf fünf Lautsprecher: vorn links, vorn rechts, vorne mitte, hinten links/rechts (mono und in der klanglichen Bandbreite begrenzt). Die Weiterentwicklung von Dolby Surround Pro Logic mit dem Namen Dolby Surround AC-3 funktioniert ähnlich, aber auf rein digitaler Basis und enthält zwei getrennte Surround-Kanäle mit vollem HiFi-Klang.

Selbst wenn Miro mal eine Dolby-Surround-Zusatzkarte für den PC entwickelt hat und auch einige Spiele Dolby-kodiert sind (»Wing Commander« ab Folge 4, »Need for Speed 3« ...), stieß diese Technik bisher auf wenig Interesse bei Hardware- und Spieleherstellern. Der Grund: Dolby Surround Pro Logic und AC-3 bieten keinen interaktiven Raumklang. Das heißt: Die Klänge für alle Kanäle sind aufgenommen und fest in ein Signal kodiert und können nicht abhängig von der Spielsituation verändert werden. Daher eignet sich diese Technologie viel mehr für Filme und Musik als für Actionspiele oder Simulationen. Hier ist interaktiver 3D-Sound gefragt, also die völlig freie und dynamische Positionierung von Klängen im Raum.

In diesem Bereich tüfteln Wissenschaftler schon seit ziemlich langer Zeit. Das Problem ist die wirklich freie Positionierung von Sounds. Die Lösung muß also weit über das bloße Aufnehmen mehrerer Kanäle und Wiedergabe über entsprechend viele Lautsprecher hinausgehen. Es galt vielmehr, einen ganz anderen Ansatz zu finden, dem die Grundüberlegung voraus-

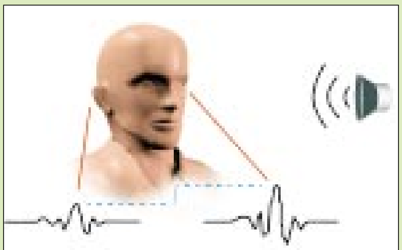
ging, daß der Mensch bloß zwei Ohren hat und folglich auch zwei Lautsprecher genügen müßten, um eine Klangquelle an beliebiger Stelle im Raum abzubilden. Aktuelle 3D-Sound-Techniken versuchen, das Klanggemisch zu produzieren, das entsteht, wenn Schallwellen aus einer ganz bestimmten Richtung an das Ohr gelangen (siehe Extrakasten unten).
Die Ergebnisse dieser Forschungen finden sich auf den aktuellsten Soundkarten wieder. Ganz vorn dabei ist Aureals A3D-Technik, die laut Hersteller in Zusammenarbeit mit der NASA entwickelt wurde. Mit nur zwei Lautsprechern, oder noch besser mit einem Kopfhörer, erlaubt A3D eine ziemlich beeindruckende Illusion von Klängen an beliebiger Stelle im dreidimensionalen Raum.

Einfache Unterstützung dank DirectX 6.0

Wie bei allen neuen Technologien im Hardwarebereich braucht's eine regelnde Instanz, einen Standard, der die Software-Entwickler unabhängig von der eingesetzten Hardware macht. Zentrales Schalt- und Übersetzungsorgan für Spiele in Windows 9x ist DirectX. In der aktuellen 6er-Version steckt ein neues Modul in dieser API, DirectSound3D. Der Zweck dieses Moduls: Der Spieleprogrammierer legt nur noch fest, woher ein bestimmter Klang kommt; den Rest machen DirectX und der jeweilige Hardwaretreiber. Den Programmierer braucht es also niemals zu kümmern, auf welche Weise die vom Anwender eingesetzte Soundkarte die Klangpositionierung realisiert (etwa A3D mit zwei Lautsprechern oder Soundblaster Live! mit

So funktioniert 3D-Sound

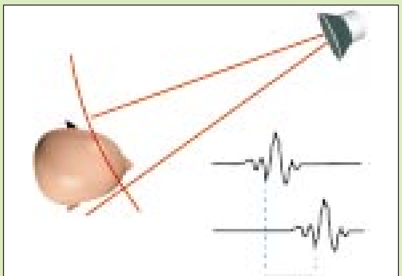
Mit 50 Ohren, rund um den Kopf angebracht, wäre das exakte Orten einer Klangquelle ziemlich simpel; mit 50 Lautsprechern um den Monitor herum wäre die Positionierung von Geräuschen auch kein Problem. Warum funktioniert es aber auch mit zwei Ohren und – noch erstaunlicher – sogar mit nur zwei Lautsprechern?
Das Geheimnis heißt schlicht und einfach Rechenleistung. Die Ortung von Geräuschquellen übernimmt der immer noch stärkste bekannte Prozessor, das menschliche Gehirn. Es wertet dabei grundsätzlich drei verschiedene Informationen aus:
1. ITD (Interaural Time Difference): Zeitunterschiede zwischen den Signalen, die am linken und rechten Ohr ankommen. Dadurch ist eine Klangquelle nach links, rechts oder mittig einzuordnen.
2. IID (Interaural Intensity Difference): Pegelunterschiede zwischen Klang am linken und rechten Ohr. Gibt Aufschluß über die Entfernung zur Quelle.
3. HRTF (Head Related Transfer Functions): Komplexe Auswertungen von Reflexionen und Diffusionen, die dadurch entstehen, daß Schallwellen nicht nur direkt in das Ohr gelangen. Sie werden auch von Schulter, Kopf und Ohrmuscheln vielfältig reflektiert. Vor allem das komplex geformte Innere der Ohrmuschel



Interaural Intensity Difference (IID)

Der Abstand eines Geräusches, das nicht direkt von vorn kommt, wird durch Lautstärkeunterschiede des Klangsignals am linken und rechten Ohr ermittelt.

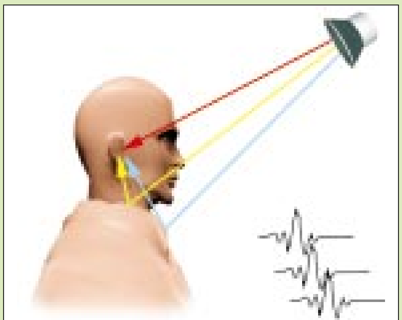
verändert zudem die Frequenzverläufe eingehender Klänge abhängig vom Einfallswinkel. Das Gehirn ist drauf trainiert, aus der Summe aller Signale eine eindeutige Position der Klangquelle zu errechnen.



Interaural Time Difference (ITD)

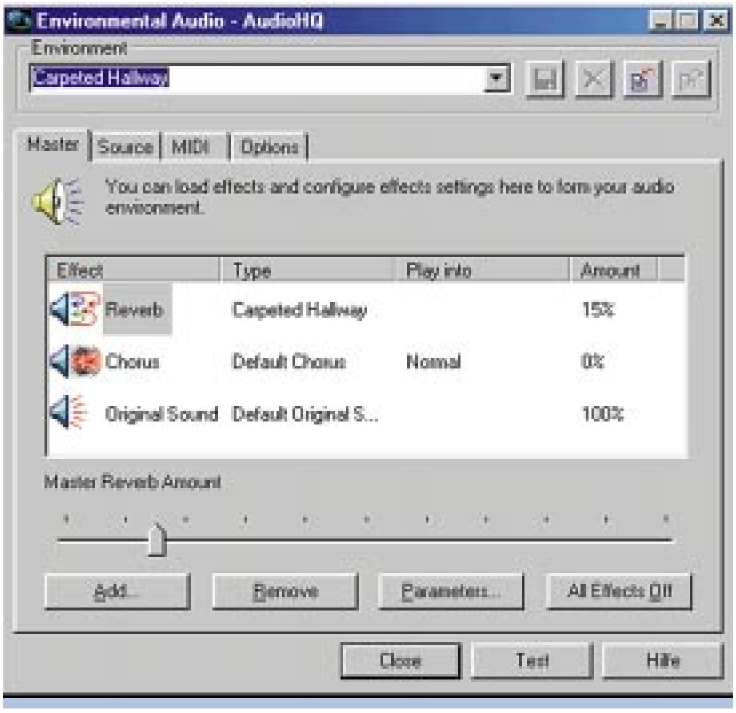
Rückschluß auf die horizontale Position (links/rechts) gibt der Zeitunterschied eines Signals an beiden Ohren; eventuell gepaart mit einer kontrollierenden Kopfdrehung.

Um also einem elektronisch erzeugten oder wiedergegebenen Klang eine Positionierungsinformation hinzuzufügen, müssen per Filter Veränderungen am Originalsignal vorgenommen werden. Beispiel: Um ein Geräusch von weit links kommen zu lassen, schwächt man die Lautstärke des rechten Kanals ab und verzögert das Signal zudem um ein paar Millisekunden.
Am schwierigsten ist die Nachbildung der für die HRTF-Auswertung erforderlichen Reflexionen und Frequenzverschiebungen. Dabei sind die Entwickler von 3D-Techniken wie A3D aufgrund mangelnder Informationen über die komplexen Mechanismen im menschlichen Gehirn einen einfachen, aber recht effektiven Weg gegangen: Man plazierte Miniaturmikrofone in den Ohren eines Menschen, erzeugte an den verschiedensten Positionen im Raum Klänge, nahm die in den Ohren ankommenden Signale über die Mikros auf und verglich sie mit den Originalklängen. So konnte für jede Position ein passender Klangfilter errechnet werden. Das klingt nach der perfekten Raumklangsimulation, hat aber noch zwei derzeit nicht behebbare Nachteile: Der kleinere ist der Unterschied zwischen den Ohrformen, Körperreflexionen und auch Mechanismen (HRTF-Funktionen) im Gehirn bei verschiedenen Menschen. Die bei A3D und Co. eingesetzten Filter sind lediglich ein Querschnitt, der weitgehend auf alle Anwender paßt.
Das größere Problem: Sobald der Hörer den Kopf auch nur minimal bewegt – was man beispielsweise unbewußt tut, um Klänge von vorn oder hinten zu unterscheiden – bekommt das die Software natürlich nicht mit. Aber das Gehirn vermißt die Klangänderung, die durch die veränderte Kopfposition eigentlich entstehen müßte – die Illusion fliegt auf. Manchmal verschwindet der räumliche Klangeindruck dabei sogar sofort. Bei einem System mit mehr als zwei Lautsprechern wie der Soundblaster Live! Ist dieser Effekt nicht ganz so ausgeprägt, da ja beispielsweise tatsächlich Schall von hinten kommt, was das Gehirn bei einer seitlichen Kopfbewegung auch bestätigt bekommt.



Head Related Transfer Functions (HTRF

Die genaue Position einer Klangquelle ermittelt das Gehirn durch Auswertung aller reflektierten Signale, die das Ohr über die Schulter oder die Ohrmuschel erreichen. Dieses Gemisch zu simulieren, ist die Aufgabe der 3D-Chips.



Zusätzlich zur Positionierung von Audio-Signalen arbeitet Creative Labs mit Hall- und Echoeffekten, um die Spielumgebung akustisch möglichst perfekt nachzubilden.

vier). Das Ganze klappt auch prächtig; immer mehr aktuelle Spiele werden per Patch auf 3D-Sound umgerüstet oder von vornherein darauf ausgelegt. Dieser regelnden Standardschnittstelle ist es auch zu verdanken, daß die Hardware-Hersteller und Audiolabors nach Herzenslust an neuen Technologien zur Klangpositionierung basteln dürfen.

Creative Labs EAX: eigentlich nur ein bißchen Hall

Für ein wirklich realitätsnahes Klangerlebnis ist aber noch mehr als die richtige Positionierung von Geräuschen nötig, dachte sich Creative Labs. Ein Pistolenschuß hört sich unter freiem Himmel ganz anders an als in einem alten Gemäuer; ein Rennwagenmotor verändert seinen Klang beim Durchfahren eines Tunnels oder beim Passieren einer Hauswand ganz entscheidend. Was neben dem reinen Positionieren einer Klangquelle nämlich bisher nicht berücksichtigt wurde, ist die Beschaffenheit der Umgebung. Raumgröße, Material von Wänden und Böden, Zahl und Art von Gegenständen und Hindernissen sorgen für eine mehr oder weniger große Anzahl von Reflexionen, also Nachhall und Echos.

Digitale Klänge mit Hall- und Echoeffekten zu versehen, ist technisch kein großes Problem mehr. Auf Creative Labs' aktueller Top-Soundkarte Soundblaster Live (siehe Test in PC Player 12/98) sitzt ein leistungsfähiger Signalprozessor, der entsprechende Effekte in Echtzeit auf jede Klangquelle legen kann. Das eigentliche Problem ist ein anderes. Wie auch bei der Klangpositionierung im Raum muß der Spieleprogrammierer von dem Aufwand befreit werden, sich – abhängig vom Spielgeschehen – um die Steuerung des Effektgenerators zu kümmern. Noch schlimmer wäre es, wenn er (wie es bisher der Fall war) selbst unzählige Varianten sämtlicher Spielesounds erzeugen müßte.

Die Definition der Klangumgebung ist aber in DirectSound3D nicht vorgesehen. Aus diesem Grund hat Creative Labs einen DirectX-Aufsatz namens EAX (Enviromental Audio Extensions) entwickelt, der sich darum kümmert und der laut Hersteller in die nächste DirectX-Version integriert werden soll.

Fazit: Was kaufen?

Einfacher ist zunächst die umgekehrte Frage »Was nicht kaufen?« zu beantworten: alle Soundkarten, auf deren Packung »3D-Soundeffect«, »VSpace«, »Raumklangfunktionen«, »3D-Surround« oder ähnliche Begriffe stehen. Auch der Hinweis »kompatibel zu Direct-3D-Sound« ist wertlos, besagt er doch nur, daß der Treiber bei einem Raumklang-Befehl von DirectX nicht abstürzt. Was übrigbleibt, sind derzeit lediglich zwei verschiedene Technologien. Wer den aktuellen Stand der Technik in puncto 3D-Sound haben will, kommt an der Soundblaster Live nicht vorbei. Aufwand und Kosten sind aber nicht unerheblich. Die Karte kostet etwa 400 Mark in der Vollversion mit externer MIDI- und Digital-I/O-Schnittstellenkarte. Die Value-Version ohne Schnittstellenboard und Softwaresammlung (ansonsten aber baugleich) schlägt mit etwa 200 Mark zu Buche. Dazu kommen zwei zusätzliche Aktivlautsprecher, möglichst nicht schlechter als die bereits vorhandenen, und dazu wahrscheinlich ein Audio-Verlängerungskabel.

Bei fehlendem Platz für die Zusatzboxen oder schmalerem Geldbeutel ist alles zu empfehlen, was auf Aureals A3D-Technik aufbaut. Sehr gute A3D-Karten gibt es beispielsweise von Diamond (Sonic Impact S-90, etwa 100 Mark), Aztech (PCI 338-A3D Super, etwa 150 Mark) oder Terratec (Xelerate, etwa 150 Mark).

(Stefan Wischner/tk)

Tip: Vier gleichwertige Lautsprecher für die Soundblaster Live!

Im Gegensatz zu Dolby Surround Pro Logic, wo die rückwärtigen Lautsprecher ein klanglich eher schwaches Signal ohne Höhen und Bässe bekommen, ist die Auswahl der Zusatzlautsprecher bei einem echten 3D-System wie der Soundblaster Live wichtiger. Stellen Sie sich vor, Sie drehen sich in einem 3D-Shooter wie »Unreal« vor einem plätschernden Wasserfall um die eigene Achse. Der Klang des Wassers würde sich, sobald er hinten auftaucht, bei minderwertigen Rear-Lautsprechern verschlechtern; die Illusion wäre dahin. Setzen Sie daher vier möglichst gleichwertige Lautsprecher ein. Werden die vorderen Boxen durch einen Subwoofer unterstützt, brauchen die hinteren ebenfalls einen eigenen Tieftöner.

Hotlines

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	–	–	www.3drealms.com
7th Level	siehe Infogrames	–	–
Access (Links LS)	siehe Eidos	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	01805 33 55 55	24-Std.-Service	www.acclaimnation.com
Acclaim (techn. Support)	089 32 94 06 00	24-Std.-Service	–
Activision (Spiele)	0190 51 00 55	Mo-So 16-18 Uhr	www.activision.com
Activision (techn. Support)	01805 22 51 55	Mo-So 16-18 Uhr	–
Adventuresoft	siehe Infogrames	–	–
Aftermath	siehe THQ	–	–
American Technos	siehe THQ	–	–
Anco	siehe THQ	–	–
Ascaron	05241 966 90	Mo-Fr 14-17 Uhr	www.ascaron.com
Attic Entertainment	07431 543 23	Mo-Fr 13-18 Uhr	www.attic.de
Aztech Systems	0421 162 56 40	Mo-Do 9-12:30, 13:30-17 Uhr, Fr 9-12:30, 13:30-15:30 Uhr	www.aztech.com.sg
Barbie	02131 96 51 10	Mo-Fr 9-18 Uhr	www.softgold.com
Berkeley Systems	–	–	www.berksys.com
Blizzard	siehe Cendent	–	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 450 29 29	Mo-Do 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhr	www.bluebyte.de
Broderbund	0180 235 45 49	Mo-Fr 9-18 Uhr	www.broderbund.com
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	www.bullfrog.co.uk
Canal + Multimedia	siehe Infogrames	–	–
Cendent Software	06103 99 40 40	Mo-Fr 9-19 Uhr	www.sierra.de
Creative Labs	089 957 90 81	Mo-Fr 9-17:30 Uhr	www.creaf.com
Cryo (techn. Support)	05241 95 35 39	tägl. 15-20 Uhr	www.cryomaxupport.de
Cryo (Spiele-Hotline)	0190 51 00 59	–	–
DID	siehe Infogrames	–	–
Disney Interactive	069 66 56 85 55	Mo-Fr 9-18, Sa 13-18 Uhr	www.disney.de
Dynamix	siehe Cendent	–	–
EA Sports	siehe Electronic Arts	–	–
Ego Soft	siehe THQ	–	–
Eidos Interactive Deutschland	0180 522 31 24	Mo-Fr 11-13 und 14-18 Uhr	www.eidos.com
Electronic Arts	0190 57 23 33	Mo-Fr 9:30–17:30 Uhr	www.ea.com
Empire	089 85 79 51 38	Mo-Fr 9-13 Uhr	empire-us.com
Europress	–	–	www.europress.co.uk
Gamebank	siehe THQ	–	–
Gametek	02161 18 97 20	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.gametek.com
Gravis	0130 81 06 54	Mo-Fr 9-16 Uhr	www.gravis.com
Gremlin	–	–	www.gremlin.co.uk
Grolier	–	–	www.gi.grolier.com
GT Interactive (akt. Spiele)	01805 25 43 92	24-Std.-Service	–
GT Interactive (Merchandising)	01805 25 43 94	24-Std.-Service	www.gtinteractive.de/shop
GT Interactive (Warner)	01805 25 43 91	Mo-So 15-20 Uhr	www.gtinteractive.com
Hasbro Interactive	01805 20 21 50	Mo-So 15-20 Uhr	HILFE@hiuk.com
Ikarion	0241 470 15 20	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.ikarion.com
Impressions	siehe Cendent	–	–
Infogrames	0190 51 05 50	Mo-Fr 11-19 Uhr	www.infogrames.de
InterAct of Europe	04287 12 51 33	Mo-Do 8-17 Uhr Fr 8-14 Uhr	www.interact-europe.de
Interactive Entertainment	siehe THQ	–	–
Interactive Magic	–	–	www.imagicgames.de
Interplay	0044 1628 42 37 23	–	www.interplay.com
Jane´s Combat Simulation	siehe Electronic Arts	–	–
JoWood	siehe Infogrames	–	–
Konami	069 95 08 12 88	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.konami.com
Living Books	0044 14 29 52 02 51 (England)	Mo-Fr 8-17 Uhr	www.livingbooks.com
Logic Factory	siehe THQ	–	www.logicfactory.com
LucasArts	siehe THQ	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 95 33 33	Mo-Do 17-19 Uhr	www.magicbytes.com
Max Design	siehe Infogrames	–	–
Maxis	siehe Electronic Arts	–	www.maxis.com
Microprose	01805 25 25 65	Mo-Fr 14-17 Uhr	www.microprose.com
Microsoft (techn. Support)	01805 67 22 55	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 525 11 99	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Mindscape	0208 992 41 14	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.mindscape.com
Mission Studios	siehe THQ	–	–
Navigo	089 32 47 31 51	Mo-Fr 9-12 Uhr	www.navigo.de
Neo	0043 16 07 40 80 (Österreich)	Mo-Fr 10-16 Uhr	www.info.co.at/neo
New World Computing	–	–	www.nwcomputing.com
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	www.novalogic.com
Ocean	siehe Infogrames	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com.origin
Paramount	–	–	www.paramount.com
Playmates	siehe THQ	–	www.playmatestoys.com
Pony Canyon	siehe THQ	–	–
Psygnosis	01805 21 44 33	Mo-Fr 15-20 Uhr	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe THQ	–	–
Sales Curve Int.	siehe THQ	–	–
SCI	siehe THQ	–	–
Sir-Tech	–	–	www.sir-tech.com
Software 2000	0190 57 20 00	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	www.ssionline.com
Sunflowers	siehe Infogrames	–	–
T + E	siehe THQ	–	–
Take 2	0180 530 45 25	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.bmginteractive.de
TerraTec	02157 81 79 14	Mo-Fr 13-20 Uhr	www.TerraTec.de
The Logic Factory	siehe THQ	–	–
THQ	02131 96 51 11	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.softgold.com
THQ (techn. Support)	02131 96 51 10	Mo-Fr 9-17 Uhr	–
Toca	siehe THQ	–	–
Topware	0621 48 28 66 33	Mo-Fr 14-18 Uhr	–
Ubi Soft	0211 338 00 33	Mo-Fr 9-17 Uhr	www.ubisoft.de
Union Reality	siehe THQ	–	–
Viacom New Media	–	–	www.viacomnewmedia.com
Victokay	siehe THQ	–	–
Vipcord Games	siehe THQ	–	–
Virgin	040 89 70 33 33	24-Std.-Service	www.vie.com
Vobis	0190 78 77 76	Mo-Fr 7-22 Uhr	www.vobis.de
WEKA (PC Player)	*0190 87 32 68 11 (3,63 Mark/Minute)*	*Mo-So 11-24 Uhr*	*www.pcplayer.de*
Westwood	siehe Electronic Arts	–	–

Phoenix Feuertaufe

Ich kaufte mir eine Woche nach Erscheinen Eurer Zeitschrift eine »Maxi Gamer Phoenix«, die einen Voodoo-Banshee-Chipsatz und 16 MByte RAM besitzt. Leider bin ich von der Karte sehr enttäuscht, denn auch nach diversen Treiber- und BIOS-Updates läuft so gut wie kein Spiel. Beim Händler mußte ich erfahren, daß die Banshee nur unter Windows 95B und Windows 98 läuft. Soll ich jetzt extra ein neues Betriebssystem kaufen? Was soll denn das? Zu guter Letzt noch ein herzliches Dankeschön an 3Dfx und Guillemot für diese ausgereifte Spitzenkarte.
(Jochen Förster)

Auf der Web-Seite von Guillemot im Internet gibt es eine Treiberversion vom 27.11.98 zum Download, die ausdrücklich die Probleme unter Windows 95A beseitigen soll. Außerdem befindet sich dort eine Liste von getesteten Spielen, die mit der Karte zusammenarbeiten.

Strahlend rein

Was sind die Unterschiede zwischen TCO 92, TCO 95 und MPR II? Was ist besser? *(Andreas Rackow)*

Diese Abkürzungen bezeichnen die strengen schwedischen Empfehlungen für strahlungsarme Monitore. Dabei geht es um das elektrische und magnetische Feld, das jede Bildröhre erzeugt. Bei einem Fernsehgerät ist das nicht weiter schlimm, da man sich die Nase normalerweise nicht an der Röhre plattdrückt. Bei einem Computermonitor sitzt man jedoch längere Zeit dicht vor dem Gerät. Man geht davon aus, daß die Strahlung und die Felder auf Dauer gesundheitsschädlich sind. Generell gilt: »TCO 92« läßt weniger Strahlung zu als »MPR II«, und »TCO 95« weniger als »TCO 92«. Monitore nach »TCO 95« sind also am strahlungsärmsten.

Ob elektrische und magnetische Felder auf Dauer tatsächlich gesundheitsschädlich sind, ist allerdings nicht erwiesen. Es gibt viele Hinweise, die dafür sprechen, aber genauso viele dagegen. Nur eines ist sicher: Mit einem strahlungsärmeren Monitor kann Ihnen zumindest diese Debatte keinerlei Kopfschmerzen mehr bereiten.



Prozessor-Upgrade

Ich besitze derzeit einen Computer mit einem Pentium/233MMX. Ich möchte einen sehr guten Prozessor mit 400 MHz. Soll ich mir einen Pentium II/400 oder einen AMD K6-2/400 zulegen? Oder soll ich lieber meinen vorhandenen PC (Motherboard Asus SP97) aufrüsten? *(Wilhelm Schwab)*

Die 400-MHz-Version des AMD-Prozessors gibt es zwar demnächst zu kaufen, noch hatten wir ihn aber nicht in den Fingern beziehungsweise auf einem Motherboard im Einsatz. Zum Thema Geschwindigkeit können wir also keine Aussage treffen. Bisher waren die Intel-Versionen bei gleicher Taktfrequenz schneller als die AMD-Prozessoren, letztere waren allerdings drastisch preisgünstiger. Ob sich daran etwas ändert, wird ein Test zeigen.

Allerdings haben Sie mit dem SP97-Motherboard in Ihrem PC noch eine Alternative: Dort können Sie nämlich auch den K6-2/333 (bei 5fachem Takt) oder den demnächst erscheinenden K6-2/366 (5,5facher Takt) einsetzen.

Die Chips bringen im Vergleich zum Pentium/233MMX noch einmal ordentlich Dampf, und gerade der 333er ist im Moment recht günstig zu haben.

Demos aus dem Internet

Ich lade mir des öfteren Demos aus dem Internet herunter. Manchmal habe ich das Problem, daß sich die Demos nicht installieren lassen. Einige melden, daß zu wenig Festplattenspeicher auf dem PC verfügbar ist, andere brechen die Installation sang- und klanglos ab. Das kann aber nicht sein, denn ich habe mehrere Festplatten in meinem PC. Die Festplatte mit Windows ist zwar relativ voll. Die andere, auf der ich die Demos speichere, ist dagegen so gut wie leer. Was passiert denn da?
(Werner Maier)

Damit nicht zu viele Daten aus dem Internet übertragen werden müssen, sind fast alle Demos gepackt und müssen bei der Installation erst einmal entpackt werden. Dabei entstehen einige Dateien, die nur für die Dauer der Installation benötigt werden und danach vom Demo-Installationsprogramm sofort wieder gelöscht werden. Nun erzeugen einige Setup-Programme diese Dateien nicht in dem Verzeichnis, in dem das Pro-



Monitore strahlen: Sie geben Röntgenstrahlung ab und erzeugen ein elektrisches und magnetisches Feld. Damit das in Grenzen bleibt, gibt es die Empfehlungen »MPR II« sowie »TCO«.

gramm gestartet wurde, sondern in einem speziellen TMP-Verzeichnis. Das fristet sein Dasein standardmäßig unter »C:\WINDOWS\TMP«. Wenn Ihre Festplatte C nun schon einigermaßen voll ist, können da eventuell nicht alle Dateien erzeugt werden. Abhilfe schafft in diesem Fall, das Verzeichnis auf eine leere Festplatte zu legen. Erzeugen Sie zum Beispiel auf Laufwerk D ein Verzeichnis »TMP«. Anschließend fügen Sie folgende Zeile in die AUTOEXEC.BAT von Windows ein:

SET TMP=D:\TMP

Wenn es bereits so eine Zeile gibt, ändern sie diese entsprechend. Starten Sie Ihren PC neu, und nach dem erneuten Hochfahren sollte einer ungehinderten Demo-Installation nichts mehr im Wege stehen.

Zweiter Joystick

Als relativer Computerneuling stehe ich vor dem Problem, einen zweiten vollwertigen Anschluß für einen weiteren Joystick oder Joypad in meinem PC zu installieren. Leider erkennt Windows keinen zweiten Anschluß. Was kann man da machen?

(Thomas Kölle)

Eine normale zweite Joystick-Schnittstelle kann man in den PC nicht einbauen – leider. Eine Alternative wäre eine Y-Kabelweiche oder ein Joystick-Verfielfacher wie der »Alpha Twin«, an dem man zwischen zwei Sticks hin- und herschalten kann. Ansonsten bieten sich die Microsoft-»Sidewinder«-Joysticks an. Die gibt es als Pad- und Stick-Version, man kann mehrere kombinieren und auch gleichzeitig nutzen.



Die Microsoft-Joysticks bieten sich vor allem auch dann an, wenn mehrere Personen gleichzeitig am PC spielen.

Grafik-Wahl

Ich möchte mir einen PentiumII-Prozessor zulegen und den PC dann entweder mit einer »Victory Erazor 2« oder einer Voodoo2-Grafikkarte ausrüsten. Werden reine 2D-Spiele (DOS) auch unter diesen Grafikkarten spielbar sein? *(Daniel Emmert)*

Die Voodoo-Grafikkarten, egal, von welchem Hersteller, kümmern sich reinweg um die 3D-Leistung. 2D überlassen sie einer bereits vorhandenen Grafikkarte. Von daher laufen die Karten mit jedem 2D-Spiel zusammen – eben weil es sie gar nicht interessiert. Die Erazor 2 besitzt den Grafikchip »RIVA TNT« von nVidia, der auch auf DOS-Spiele getrimmt ist. Auch in diesem Fall kann man eigentlich nichts falsch machen, zumal gerade Elsa in der Vergangenheit mit einer vorbildlichen Treiber-Politik glänzte.

Doppelpack

Kann man mit einer einzelnen Voodoo2-Grafikkarte (Miro Hiscore 3D 2) eine Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln und mehr darstellen, oder braucht man dafür zwei Grafikkarten?

(Chrsitopher M.)

Wenn Sie zwei Voodoo2-Karten in einem PC betreiben, ändert sich an der zur Verfügung stehenden Auflösung überhaupt nichts. Was statt dessen nach oben geht – und zwar drastisch – ist die Geschwindigkeit des Bildaufbaus: die Spiele werden flüssiger. Immerhin teilen sich jetzt zwei Karten den Bildaufbau. 1024 mal 768 Pixel kann die HiScore 2 übrigens ohne Probleme darstellen. Bei einer leicht verringerten Farbauflösung (High-Color mit 65 536 Farben) geht sie sogar hoch bis auf 1600 mal 1200 Pixel; allerdings dürfte bei dieser Pixelflut selbst dem Doppelpack die Puste ausgehen.

Spiele-Programmierer

Ich möchte ein Spiel programmieren, und nun habe ich eine ganz einfach Frage: Wie mache ich das?

(Marco Binder)

Uff! Wer heute ein Spiel programmieren will, muß zunächst überhaupt programmieren können. Wer noch nie ein Programm entworfen hat, gar nicht weiß, wie das geht, aber mit möglichst einfachen Mitteln erst einmal loslegen will, dem empfehlen wir »Visual Basic« von Microsoft (rund 250 Mark). Basic ist als Einsteigersprache konzipiert, durch die ganzen Microsoft-Erweiterungen aber auch sehr leistungsfähig. Damit lernt man sehr schön das Programmieren. Allerdings sollte man sich realistischerweise von dem Gedanken verabschieden, gleich beim ersten Mal das »Über-Programm« zu schreiben. Man sollte es lieber als Hobby ansehen und dabei Spaß haben. Dann tauchen die Ideen für Spiele bald von ganz allein auf. Hinzu kommen dann natürlich noch die ganze Grafik und die Musik eines Spiels. In beiden Fällen ist es sinnvoll, wenn man mit mehreren Personen zusammenarbeitet. Leider ist das Thema viel zu umfangreich, um es hier in wenigen Sätzen abzuhandeln. Wenn sich aber genug Leute dafür interessieren, könnten wir ja einen eigenen Beitrag dazu aufbereiten. **(hf)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an

ttreffPCP@aol.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.

MAIL-BOX

Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing.
E-Mails schicken Sie bitte an LeserPCP@aol.com.

Musik Commander

Beim Spielen von »Wing Commander« ist mir die sehr gute Musik aufgefallen. Wo könnte ich diese wohl bekommen? Leider gibt es auf der CD keine MID-, WAV- oder MP3-Dateien zu entdecken.

(Victor Kanyó)

Ein Soundtrack zu »Wing Commander Prophecy« ist unter der Nummer 0022852CIN bei Edel erschienen. Auf der CD finden Sie neben zwei neu abgemischten Hintergrundmelodien von Cobalt 60 elf recht kernige, »vom Spiel inspirierte« Titel von Gruppen wie den Krupps oder Rammstein – nichts für Liebhaber zünftiger deutscher Volksmusik.

Die drei Gebote

Im zweiten eurer drei Gebote mit dem Titel »Aktualität ist gut, Seriosität ist besser« heißt es: »(...) testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas.« Ein Blick auf die Wertungskästen der letzten Ausgaben offenbart, daß Ihr mittlerweile fast ausschließlich Beta-Versionen testet, die Seriosität inzwischen also zugunsten der Aktualität fast vollständig auf der Strecke geblieben ist. Wozu das führt, kann man besonders schön am Beispiel »Civilization 2 Multiplayer« feststellen: Das Spiel wurde von Euch in Ausgabe 8/98, also vor vier Monaten, getestet und ist bis heute noch nicht erschienen. Inwieweit das fertige Spiel dereinst noch mit der von euch getesteten Vorabversion übereinstimmen wird, ist völlig unklar und euer Test somit praktisch wertlos. Ihr solltet wieder zu eurer alten Linie zurückkehren und ausschließlich fertige Produkte testen – oder euch einen anderen Spruch für das zweite Gebot ausdenken.

(Stefan Hoffrichter)



Was lange währt, wird hoffentlich gut: »Civilization 2 Multiplayer« soll in einer Kompilation noch vor Weihnachten erscheinen.

Das zweite Gebot stimmt nach wie vor, doch die Angabe im Wertungskasten ist etwas unscharf formuliert. In der Regel gibt es drei Test-Szenarien: Ein Hersteller schickt uns eine Verkaufsversion, die dann durch unseren Druckvorlauf rund einen Monat vor Hefterscheinen in den Läden liegt. Nicht selten ist hier die Produktqualität eher mäßig, so daß negative, die Verkaufszahlen drückende Kritiken in den Augen der Hersteller besser erst besagten Monat später erscheinen sollten. Szenario zwei ist das von Ihnen angesprochene: Wir bekommen eine Beta-CD in die Finger, bei der noch Kleinigkeiten wie Sprachmischmasch oder andere Soundeffekte geändert werden, die das eigentliche Spiel aber nicht beeinflussen sollen. Wir behalten uns wie im Fall »Fallout 2« vor, aufgrund übergroßer Bug-Last mit dem Test noch zu warten. Der dritte Fall: Die Kopie einer Master-CD, die parallel dazu ins Preßwerk geht, erreicht uns: Heft und Spiel erscheinen zeitgleich. Streng genommen ist auch diese CD eine Beta-Version, obwohl sie die Vorlage für das Endprodukt ist. Deshalb handelt es sich bei den meisten Beta-Nennungen um solche Fassungen, die wir jedoch noch nicht Verkaufsversion nennen: Noch immer sind vor der Vervielfältigung allerletzte Änderungen möglich.
Zur angesprochenen Mehrspieler-Fassung von »Civilization 2«: Aus unerfindlichen Gründen hat sich Microprose dazu entschlossen, kurz vor Weihnachten erst eine Civ-2-Kompilation herauszubringen, die die Multiplayer-Variante enthält. Erst danach soll diese als Stand-alone-Titel erscheinen.

Internet-Intermezzo

Seit heute habe ich einen Internet-Zugang und da dachte ich mir gleich, ich schau mal bei der Web-Adresse meiner Lieblings-PC-Spielezeitschrift vorbei. Und was sehe ich da – total überarbeitete Seiten im komplett neuen Look. Ich muß Euch gratulieren, die neuen Seiten sind Euch echt gelungen. Lob an Oskar Dzierzynski und alle anderen, denn die Homepage hat alles vom Feinsten. Sie ist graphisch beeindruckend, übersichtlich, informativ und vor allem schnell, verglichen mit der alten Seite. Nur weiter so!

(Marek Staszczyk)

Merci für das Lob – wir haben uns dazu entschlossen, erst dann unser neues Design im Heft zu besprechen, wenn auch wirklich alle Goodies wie ein Schwarzes Brett und der Chat integriert sind. Durch langwierige Personalwechsel und Instanzenverhedderungen hat sich der Start dieser beiden Einrichtungen und unseres renovierten Download-Bereiches erheblich verzögert. Bis Weihnachten sollte aber alles funktionieren. Schauen Sie mal vorbei: http://www.pcplayer.de.

Eins, zwei oder drei?

Ende letzten Jahres baute ich mir einen zweiten Rechner zusammen und versuche seitdem, mit meinem Sohn mehrere Spiele im Netzwerkmodus zu spielen. Leider verlangt jeder Rechner eine eigene CD. Ist das jetzt eine Aufforderung zum Raubkopieren? Theoretisch müßte ich mir das Spiel zweimal kaufen. Könnten die Spielehersteller nicht eine abgespeckte Netzwerk-CD beilegen? Andernfalls würde ich diesen Umstand auch in

die Multiplayerbewertung mit einfließen lassen. Oder vielleicht bin ich ja auch zu blöd, mein IPX-Netzwerk zu konfigurieren? **(Jens Reichelt)**

Im Gegenteil – viele Hersteller kapieren nicht, daß durch solche Praktiken (jeder braucht eine Originalversion zum Spielen) die Kunden langfristig abwandern. Gute Gegenbeispiele gibt es bei zahlreichen Shootern oder bei »KKND«: Hier prüft das Spiel, ob eine CD im Laufwerk liegt. Wenn das nicht der Fall ist, funktioniert nur der Mehrspieler-Modus. In unsere Wertung lassen wir den Umstand deshalb nicht einfließen, weil das eigentliche Spiel dadurch ja nicht schlechter wird – und im Regelfall schließen sich doch eher Leute zusammen, die nicht unter einem Dach wohnen und daher alle ein Exemplar besitzen.

Doppelrollen

Thilo Kraft fragte in seinem Leserbrief in Ausgabe 12/98, welche Rollenspiele man denn wohl zu zweit gleichzeitig an einem Monitor spielen könnte – hier eine kleine Ergänzung:

- Bloodwych (Mirrorsoft), erschienen 1989 für Amiga, Atari ST, C64 und DOS
- Fate – Gates of Dawn (Reline), erschienen 1991 für Amiga, Atari ST und DOS
- Gladiator (FS Games), Freeware, erschienen 1996 für Windows 95 und DOS
- Hexx (Psygnosis), erschienen 1994 für DOS
- The Red Crystal (QQP), erschienen 1993 für DOS **(Dietmar Kistner)**

Ein Dank an unseren Stammleser und gleichzeitig Chef des Internet-RPG-Archivs (www.crpg.de) – also flugs die Emulatoren gestartet und die alten Spiele im Netz gesucht. Ein guter Startpunkt wäre beispielsweise www.davesclassics.com.

Masse statt Klasse?

Die Computerspielebranche redet seit Jahren davon, den sogenannten Massenmarkt erobern zu wollen. Ich frage mich allerdings inzwischen, was sie damit meint. Denn so ganz klar ist mir nicht, was sich denn so verändert haben soll an den Spielen? Damit meine ich weniger die Bedienbarkeit und die Präsentation, die ja als logische Konsequenz der ständigen Weiterentwicklung der PC-Technik fortschreiten mußten, sondern die Themen der Spiele. Was herrscht denn vor? Weltkrieg-Simulationen, Rennspiele, SF und Fantasy! Und das soll der Massenmarkt sein?! Will der nicht viel eher zum Beispiel Gameshows à la »You Don't Know Jack«? Wieviele Menschen interessieren sich denn für Tolkien? Sicher viele, aber noch viel, viel mehr interessieren sich für Derrick und Komissar Rex, für den »Pferdeflüsterer« und eine Romanze wie »Titanic«. Und dergleichen Inhalte bieten die wenigsten Spiele. Ich denke also, den Massenmarkt werden Spiele im jetzigen Sinn hoffentlich nie erreichen, denn vor einem interaktiven »Der Komissar« graut es mir jetzt schon, und ein »Monkey Island« hätte dann höchstens noch im Kinderbereich Chancen ..

(Sebastian Wagner)

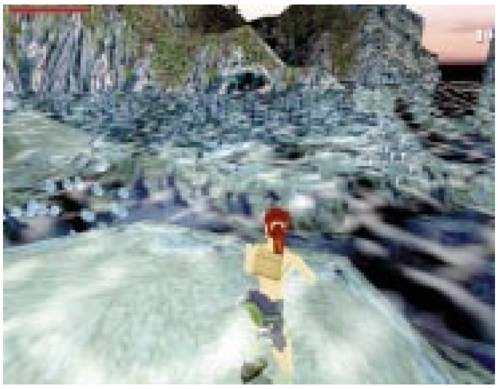


Bild-Zeitung, Plakatwände, Musikvideo – Lara Croft hat den Sprung in den Massenmarkt geschafft.

Wenn selbst die Bild-Zeitung die Lösung zu »Tomb Raider 3« abdruckt, schwappt der Massenmarkt in der Tat ins Reich der PC-Spiele. Doch fairerweise muß man sagen, daß Laras dritte Abenteuer gegen ein aktuelles Action-Adventure schon etwas alt aussehen – was der großen Masse sicherlich egal ist. Trotzdem wird nach wie vor die überwiegende Anzahl der Spiele für die Hardcore-Fans entwickelt: Bevor alle Rennspiele anfangen, dem »Autobahn Raser« zu ähneln, dürften noch ein paar Jahre vergehen. Noch gehört ein wie auch immer gearteter Massenmarkt den Konsolen, die keine DirectX-Probleme, zu kleine Festplatten oder zu wenig Speicher kennen. Und das dürfte sich angesichts der rasanten Entwicklung der PC-Technik auch nicht so bald ändern.

Drei Wünsche frei

1. Macht Tests noch vergleichender. Eure Vergleichstabellen zeigen zwar die grundlegenden Unterschiede auf, aber ich wünsche mir, daß ihr stärker auf die Vor- und Nachteile gegenüber vorher getesteten Titeln eingeht (»X ist für Anfänger geeigneter, im Gegensatz zu Y aber nicht so schön aufgemacht, bei Z ist die KI höher ...«)
2. Berichtet ausführlicher von Stabilität und Bugs. Ein allgemeines, sehr altes Beispiel ist »Falcon 3.0«: Schöne Ideen, nur gute Testwertungen – aber voll von Bugs, die selbst im allerletzten Patch den Spielspaß stören.
3. Beurteilt die Künstliche Intelligenz weiterhin kritisch, so wie bei »Half-Life«. Daß Computer-Gegner oft nur unfaire Tricks verwenden, um Stärke vorzutäuschen, fällt vielen nicht auf. Dazu rechne ich plötzlich auftauchende Gebäude bei »Command & Conquer« oder technisch unmögliche Flugmanöver bei »Aces over Europe«. **(Dirk Schöttler)**

Machen wir –Punkt eins zum einen in den Vergleichskästen aller Tests ab drei Seiten Länge, zum anderen in den Vergleichsseiten zu großen Titeln. Wünschen Sie sich dabei lieber bildlastige wie bei »Grim Fandango«, oder sollten die Seiten eher etwas texthaltiger wie beim Test von »Die Siedler 3« sein? **(ra)**

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist
leserPCP@aol.com
Natürlich erreichen uns auch Briefe
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



Fax-Abruf-Service

Tips & Tricks per Fax*

Da hängt man nun im drittletzten Level fest, doch die PC-Player-Ausgabe mit den rettenden Tips ist gerade nicht zur Hand? Kein Grund zum Grummeln: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluß

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: **DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung).**
Service Provider: DeTeMedien.
Achtung: **Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind aufgrund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.**

**** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.***

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tips & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires	6	(0190) 192 464 – 010
Age of Empires: Rise of Rome	2	(0190) 192 464 – 040
Anno 1602	2	(0190) 192 464 – 011
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
Battlezone	4	(0190) 192 464 – 012
Blade Runner	5	(0190) 192 464 – 013
Caesar 3	2	(0190) 192 464 - 045
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
Commandos	10	(0190) 192 464 – 014
Conflict FreeSpace	6	(0190) 192 464 – 029
Curse of Monkey Island	6	(0190) 192 464 – 015
Dominion	8	(0190) 192 464 – 026
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
F1 Racing	2	(0190) 192 464 – 016
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout	4	(0190) 192 464 – 017
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464 – 024
Frankreich 98	3	(0190) 192 464 – 018
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Half-Life, Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Half-Life, Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
KKND	7	(0190) 192 464 – 033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
MechCommander	7	(0190) 192 464 – 035
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Might & Magic 6, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Populous 3, Einsteigertips	2	(0190) 192 464 – 039
Populous 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Riven	4	(0190) 192 464 – 019
Siedler 3	1	(0190) 192 464 – 046
Starcraft	9	(0190) 192 464 – 020
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Tomb Raider 2, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464 – 025

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 1999 (ohne Tests + Tips)	2	(0190) 192 464 – 900
Test-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464 – 901
Tips-Übersicht '98 + '99	1	(0190) 192 464 – 902
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	6	(0190) 192 464 – 912
Tips-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

NEU! WEKA-Spielehotline für PC Player (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)

VORSCHAU

3/99



VERSPIELTE ZEITEN

Am besten, Sie schalten Ihren Computer gar nicht erst aus, denn auch im nächsten Monat erwarten die Auguren von der PC-Player-Redaktion eine respektierliche Riege an verspielten Zeitvertreiben. So deuten alle Anzeichen darauf hin, daß selbst oftmals verschobene Problemfälle wie **Worms Armageddon**, **Quest for Glory 5**, **Pizza Syndicate**, **LMK** und sogar auch **Alpha Centauri** endlich das Licht der Monitore erblicken werden. Wenn dann auch noch die anberaumten Neuankömmlinge wie **Blade**, **Tides of War**, **Trans-Am-Racing** und der **Luftwaffe Commander** ihr Scherflein in Gestalt einer vorliegenden Testversion beitragen, dann, ja dann verschwinden sämtliche redaktionellen Urlaubspläne wieder mal bis auf Weiteres in der Mottenkiste.

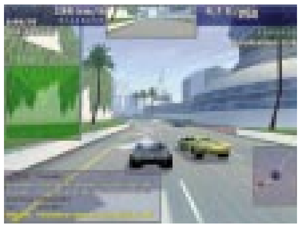


OHRENSAUSEN

Jede moderne Soundkarte, die etwas auf sich hält, bietet neuerdings gleich vier Lautsprecher-Anschlüsse. Dieser Trend animiert die Industrie zur Produktion entsprechend angepaßter Lautsprechersysteme und uns wiederum dazu, die neuesten Dezibelschleudern mal einem ausgiebigen Härtetest zu unterwerfen. Warnen Sie also schon mal Ihre lärmempfindliche Nachbarschaft vor, denn in der nächsten Ausgabe präsentieren wir die verheißungsvollsten Surroundsyssteme.



SCHWERPUNKT ACTION-RENNSPIELE



Sozusagen passend zur geplanten Vollversion **Rally Racing** berichtet unser Hobby-Bleifuß Udo Hoffmann im Rahmen eines umfangreichen Specials über Action-Rennspiele. Anders als bei den herkömmlichen Rennwagenspielen geben sich Rasereien vom Schlage »Need for Speed 3«, »Deathkarz« oder »Powerslide« nicht mit schnödem Geschwindigkeitsrekorden zufrieden. Wer dort die Pole Position behaupten will, muß schon perfidere Methoden anwenden, als nur das ein oder andere biedere Überholmanöver.

DIE VOLLVERSION DER PC PLAYER PLUS

Rennsportfreunde aufgepaßt. Auf der nächsten Begleit-CD der **PC Player Plus** erwartet Sie die Motorsportsimulation **Rallye Racing 97** aus dem Hause Software 2000. Die bietet 28 Strecken der RAC Rallye sowie sechs originale Wagen der Rallye-Weltmeisterschaft. Und damit nicht genug. Als zusätzliches Dreingabe spendieren wir auch noch die im letzten Jahr als Add-on erschienenen **Rallye Racing X-Tra Strecken**, mit der Sie in den Genuß von zehn anspruchsvollen Extrastrecken kommen.



PC Player 3/99 erscheint am 3. Februar*

*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.



[fINALE]

Bandwurm

»April, April« schon im Dezember – Team 17 verblüffte Ende ‘98 mit der Meldung, »Worms: Armageddon« auch für den Sinclair Spectrum zu veröffentlichen. Gestandene Fachzeitschriften druckten diese Nachricht als wahre Meldung ab, doch alles Lüge: Die Würmer auf Kassette sind sowohl für Sinclairs Gummitastentier als auch für Commodores C 64 reine Erfindung der Engländer - auch wenn auf der Firmenhomepage (www.team17.com) noch für letztere Konvertierung »geworben« wird.





Computer-Veteranen steigen Tränen der Rührung in die Augen: Sollte 1999 noch ein Titel für den C 64/128 erscheinen?

Bad idea

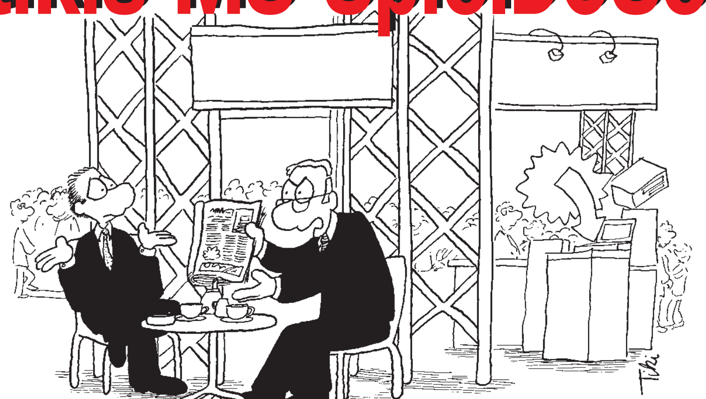
Peter Böhme staunte nicht schlecht über diese Fehlermeldung, die beim versuchten Öffnen eines SMK-Players auf seinem Monitor erschien - dieser Eintrag scheint wahrhaftig zu fehlen. Wir wollten nicht zurückstehen und kontern mit einer Dialogbox, die General Duy bei der Installation von »Warhammer 40 000: Chaos Gate« begrüßte.





Stilblüten des Monats: Ein hilfloser Rechner und eine leicht hinterhältige Installationsroutine.

tikis MS-SpielDOSe



»Jetzt haben wir die neueste Version unseres Programms doch wirklich total geheimgehalten – und trotzdem steht kein Wort darüber in der Presse!«



»Wir wollen ein paar Knochen und ein Fluchtmammut – oder euer Boß stirbt!«

Behind the Magic, Teil zwei

Weiter geht es mit einem Blick hinter die Redaktionskulissen. Vier Urmenschen wurden unlängst durch eine fünfdimensionale Zeitspalte [?] in unsere Gegenwart geschleudert. Außerdem beweist die Foto-Session zum Gangsters-Editorialbild: Kleider machen Leute. Während sich die Herren Hoffmann, Fisch und Werner als, sagen wir, Charmeure der alten Schule zu beweisen suchten, stellten die Kollegen Schnelle und Austinat derweil den großen englischen Postraub nach. **(ra)**



»Wissen Sie, was ich glaube? ▶ In dem Postsack stecken nur wertlose Papierschnipsel!«



»Ein leichtes Mädchen hätte ich mir ganz anders vorgestellt.«

ZU GUTER LETZT

Und dann war da noch die Homepage der Schnelle Brothers (www.schnelle.com), die in den USA eine florierende Rinderzucht betreiben. Eine Verwandtschaft zu unserem Martin Schnelle und seinem Bruder Mick konnte bislang noch nicht nachgewiesen werden.